动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志！

TWO DIMENSIONS MANIA

二次元狂热

如月 99

光盘定价 25

本手册及附属礼品为非卖品 随光盘赠送 不得单独出售



封面故事

『老板娘的绘画学习』

4GB DVD光盘

2 更高质量更加还原！第十四弹6张 人气舰娘图鉴卡补充包

幼女是世界的财富，贞德・Alter・Santa・Lily参上！

专访半次元人气coser NEGI葱酱

色即是“空”

异类笼目的生存之道（下）

人中自有寻常少女，书中自有跂扈妖魔

本居小铃之一设相关考察与漫谈

同样是DMM页游的动画，某舰瞧瞧人家

你知道『刀剑乱舞-花丸-』有多好吗？

不作死就不会死，承载悲剧之躯

『舰队收藏』深海栖舰解析（中）

1 舰队收藏主题 和风黑张花札

嘲讽阿宅的话销量大暴死也不奇怪

每一颗渺小或骄傲的心灵——浅评『少女编号』与业界的真物

3 天朝原创同人海报x2 『Fate Grand Oder』海报x1 『请问您今天要来点兔子吗？』海报x1

无尽轮回的尽头与逐渐沉沦的幻想领域

『Liber_7 致在永劫的终末等待的你』剧情赏析 &lass 社后期作品回顾

4 吹响吧上低音号 高坂丽奈纸模

跨越千山万水，只为见前前前世的你

『你的名字』最速圣地巡礼报告・东京篇

二次元狂热



本期封面作者：巨型草莓
本期封底作者：king

二次元狂热工作室制作
监制：jedi
执行：稗田
编辑：如月千华、小黑、Haru
美术：塔里、小茧、三白

微博：http://weibo.com/2dmania
稗田：http://weibo.com/vonglaz
如月千华：http://weibo.com/kidhisame
小黑：http://weibo.com/u/1841529455

信箱：2dmacg@sina.com
电子版请用 IPAD 在 Appstore 搜索“二次元狂热”

二次元狂热 版权相关声明

征稿启事

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力~



*标◎的内容收录在光盘中
请对照观看

Contents

河蟹子の相谈室

反馈给我们的方法：
1、填写光盘中的电子回函邮件到 jediliao@163.com 或 2dmacg@sina.com（不用按格式填也可以哦~）
2、登陆新浪微博，搜索 二次元狂热官方微博，给我们留言



新春快乐~不知同学们有没有收到压岁钱来填补课金赤字呢？河蟹子春节期间统计了去年手游课金账，于是被大大的吓到了……抽卡真的是恶文明！此外，新春假期也到了一年一度的熊孩子防卫战役活动时期，不知这个老生常谈的话题上大家有没有新的故事？不过说来说去，最根本的解决问题还是多多传教，加深亲戚们对自己爱好的理解呀。

以上，再次祝大家新年假期愉快~



100 封面作者：莫里安（出自『亿万年的星光』 出品：蓝天使制作组）
100 封底作者：Dinyc（出自『景・遣失されず幻想郷』出品：天国的 fsproject）

[寄语选登]

本间芽三子　女　594665750@qq.com　北京

最近半年多才开始关注二次元狂热，这本杂志对动漫的内容挖掘得很深，看完才知道动漫作者想表达的很多隐藏的东西。很喜欢河蟹子，经常跟河蟹子在公众号互动，每天下午五点左右都会点开公众号看河蟹子今天又开车了吗。给河蟹子发消息，她也会很亲切地回复。祝二次元狂热越办越好，河蟹子越来越萌~

：【她】？！（° 一° 〃）其实（支支吾吾…）河蟹子我可能是个有大钩钩的……【拍飞

张敏　男　QQ 734646686　浙江台州

河蟹子新年快乐！祝 2DM 越来越好！还有就是祝自己在新的一年里能找到女朋友…>—<…（再祝自己能找到适合自己的零工）

：新年快乐呀~那新的一年我就祝你能找到适合自己的零工好了（￣一￣）

[官方网店将不定期开展『满就送』活动]

看到右页的抱枕宣传是不是很心动呢？关注我们的官方微博的『买满 200 元直接送抱枕套』活动信息，就可以有机会免费获得由「绝对萌域」或「尚萌」提供的等身 2WT 高质量精美原创图案抱枕套！数量有限，手快有，手慢无！



二次元狂热周边购买

[编 辑 部 安 利 屋]



『フランケン・ふらん』（疯狂怪医芙兰）

作者：木木津克久

本次给大家带来一部非常重口的漫画『疯狂怪医芙兰』，虽然可能不少朋友已经听说过或已经看过，这是一部和医学有关系的动漫题材漫画中充斥着大量的人体内脏和手术画面，对这些血腥画面会感到不适的小伙伴们就等下次吧，故事讲述的是主人公人造美少女芙兰运用她那远超如今的医术帮助人们的生活故事，虽然说是拥有着高超的医学技术可是总感觉天赋树加的有点怪，尤其是各种各样奇葩的移植手术，不过这也算是本作的亮点，可以看到很多超越我们所想象的医学奇迹同时作品中也充满着反思，作者借芙兰的治疗或实验来讨论一些话题，试图提出自己的思考，就像第一话提到的“究竟何为人”观念。漫画总体虽然比较欢脱但是悲剧较多，有种抒发不出去的压抑感，准备吃安利的小伙伴们要注意了。



文句

『ラブホの上野さん』（爱情向导上野先生）

原案：上野　原画：博士



初看到这部漫画的作者与原画担当者的名字就使人心生好奇，本期向大家介绍的就是这部在推特上成为话题、连载于『月刊 COMIC FLAPPER』的青年漫画『爱情向导上野先生』。

故事讲述了爱情旅馆“五反田国王领域”的职员上野是一位厉害的爱情向导，他会随时出现在为恋爱问题和麻烦事而烦恼的男性面前教他们如何完美解决。主人公的原型即原作者上野，他将自己在爱情旅馆工作的经历以及解决办法总结起来，并发表在推特上而一度成为话题，粉丝超过 20 万。

值得一提的是本作于今年一月正式开播了由其改编的深夜档日剧，主角上野由曾出演过电影『网球王子』、『GANTZ』、『进击的巨人 ATTACK ON TITAN』等人气话题作、并出演 2017 年上映的大人气动画『钢之炼金术师』的人气演员本乡奏多。爱情旅馆之神——上野，以绅士的角度和伦理层面出发的恋爱建议，时而温柔时而抖 s 的恋爱教学指南，你值得拥有！



haru

好人视我　男

认识2dm已经有一段时间了，第一次写回函我确实感到有些小激动呢！第一次和2dm相遇时在百度上。在我翻阅过许多二次元小报后看到里面有很多令人汗颜的文章。于是我就去问了度娘在天朝到底有没有高质量的二次元刊物，然后就找到了2dm。刚开始购买2dm我是冲着里面的图画与各位coser小姐姐们去的，后来随着我阅读的深入也逐渐的对立面的其他内容产生了兴趣，比如对日本的介绍、反角的背景的剖析等，当然也包括可爱的河蟹子（河蟹子和我回老家结婚可好？）嗯，如今购买每期的2dm已经成习惯，作为读者，希望2dm越做越好，陪我踏遍整个二次元！

：能够得到越来越多读者的认同真的十分欣慰，2DM会继续加油！河蟹子我是很可♂爱啊～

qqqkkkwww　雄性　学生　浙江余姚

其实这虽然是第一次写回函，但恐怕一年之内很难有第二次了。。作为学生狗与有志青年，梦想上全市最好的高中，只能再追一期了呢。。。不过，河蟹子陪我走过的2年来

自己也成长了好多，明白了二次元的广博，也坚定了未来要让更多人接受二次元的理想，如果不是2DM，我恐怕只是个单纯的萝莉控233。

2DM好好活下去啊，考完中考我会回来的！

：河蟹子每月都在等你哦(。・∀・)ノ~中考加油！





荨　女　大学生　上海徐汇

河蟹子你好，我想诉诉苦于是写来回函：我已经约半年没能买到二次元狂热了！以往购买的书店关门了！！！QAQ。。。都是偷看基友的，这次抢来基友的回函于是真心求中啊！我知道2DM有网店可以买杂志但是没敢在网店买过，主要是学校不安全，丢快递成风，我们学校有个人连外卖都要偷orz我同学的奶茶上次就被偷了，外卖小哥还自己掏钱给她买了一杯【摊手】还有奉上我的纸模惨状，鼓起勇气但是还是无奈自己手残又没有耐心，下次能不能出点简单的比如猫阿椤小虎皮啥的【钉宫病晚期】。天朝的二次元向杂志真的越来越少了，希望狂热能够坚持下去，还有，nico月月报的板块千万不要消失哦！

：虎摸……因为破窗效应，一旦不良风气形成了的话，扭转起来是格外困难的呢，祝早日脱离苦海吧……纸盒人我们出过μ's一套的哦～如果是大家希望的话我们会和设计师协商的。


纸模返图：By 荨

宅收藏

驱逐舰“岛风”2017 新款手办

出品：Phat!　　　　价格：13800 日元

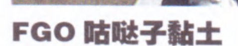
高人气角色的手办永远不嫌多，距离『舰队收藏』开始运营已有将近 4 个年头，作为一款网页游戏来说已经算长寿。街机的稼动与更新和接下来剧场版动画的上映显然还能让舰娘再带一波小高潮。这款新的岛风手办采用了立绘以外的全新造型，回转的腰身曲线优美整体感觉非常不错。身下臀下和腰间搭配着三只一脸幸福的连装炮酱，比之前推出的手办更多了一分轻松的氛围。预定 2017 年 8 月发售。











FGO 咕哒子黏土

出品：GoodSmile　价格：4500 日元

连画师和声优都把赚来的钱课回去的超人气手游『Fate/Grand Order』无疑是去年 11 区手游最大的赢家，说不定型月社还真可以靠一个系列吃一辈子。通称“咕哒子”的女主角化身粘土人登场，这款黏土的亮点在于配备了官方漫画中大家熟悉的“RIYO 脸”，让人忍俊不禁。此外还有可以弯曲的“摸摸头手臂”配件，和其他黏土人一起把玩效果拔群。预定 2017 年 2 月的 WF 冬季会场发售。







『冰上的尤里』多款周边

出品：ex-rare 价格：3000 ~ 8800 日元

女性向运动作品『冰上的尤里』以 BD 第一卷销量 6W+ 的成绩再一次证明了：和腐女相比，宅男的战斗力只有 0.5。人气高是情理之中，但高到这种程度还真是意料之外，周边大卖、CM 设立专区也都无法避免了。一款是做成金牌设计的金属书签，金牌上是小鲜肉角色们的头像；另一款是以主要角色为印象设计的运动鞋，鞋身带有角色名字，鞋底的花纹则是以各个角色为印象的文字设计。不过话说为什么不是冰刀呢…









『游戏王』黑魔术少女首饰

出品：algernon 价格：8800 日元

『游戏王』除了可以卖卡，角色的扮相也是相当时髦的。正当作品 20 周年纪念，剧场版上映，角色的相关周边也陆续出新。继之前的青眼压白龙之后，黑魔术士和黑魔术少女的首饰最新推出。这套首饰雕刻甚是细致，逼格还是有的，比较适合游戏王迷收藏。

『文豪野犬』文艺周边套装

出品：SuperGroupies 价格：12800 日元

同样是去年人气最高的几个女性向作品之一，但是动画在制作上并没有让人特别满意，播出后引起的反响没有想象中大，不过也已经推出了第二季（起码比宅男战斗力强啊）。这一套手表、披肩围巾、别针的周边套装走的是逼格满满的路线，而且做出了女性向周边特有的细腻和文艺感。虽然是宅物，但意外的适合日常穿戴。



『超时空要塞 △』水口钳

出品：Godhand 价格：5000 日元

如果说模型是动画的周边，那这款模型工具就是周边的周边。以机战、三角恋和歌唱为中心的『超时空要塞』系列自然也会考虑到模型爱好者，虽然只是一把水口钳，却推出了战术音乐组合“Walkure”的五人款，每款上面都刻有 Walkure 的标识和各角色的名字与代号。专业模型工具厂出品实用度不用怀疑。“模型迷们，觉悟吧！”









『灵能百分百』角色香水

出品：まさめや 价格：5417 日元

『灵能百分百』是一部打斗和剧情都非常棒的热血作品，骨头社如此认真的动画化希望不要太快被大家遗忘。但如何能和香水联系到一起还真没想到……以龙套、律和灵幻为印象的三款香水，介绍上很认真的写着“质朴的少年，从内心能感觉到丰富感情的味道”、“有着优等生的清洁，稍带紧张感的味道”、“表面上轻薄的印象，却又让人感觉到大人的温柔的味道”……所以到底是什么样的味道啊！不过如果闻到能让人联想起角色，那也算是蛮用心的周边呢。

■文/windchaos ■责编/稗田、haru ■美编/小茧

秋叶原之旅

『秋叶原之旅』动画根据同名游戏改编，说起原作游戏最大的特色在于故事发生在著名的宅男圣地秋叶原，只要去过秋叶原的朋友都能发现游戏画中的场景都完全还原真实的秋叶原，而原作的另一大亮点就是通过脱妹子衣服来进行战斗这样绅士的设定。在动画中尽管采用了原创角色和剧情，却依旧保留了原作的这两大特点，战斗部分脱起衣服来也毫不含糊，只是这样重复脱衣的模式不知道观众的新鲜度能保持几话。

Staff:
原作：ACQUIRE
监督：博史池畠
人物设定：满田一
系列构成：兵头一步
动画制作：GONZO

Cast:
传木凯保：石谷春贵
万世架缠：高桥李依
传木凯俄：高野麻里佳
有纱・阿霍凯宁：长久友纪

bilibili



亚人酱有话要说

标题让人容易想到另一部漫改动画『亚人』，不过『亚人酱』同样是以亚人为题材风格却是完全不同的轻松搞笑路线。魅魔、无头骑士、雪女、吸血鬼，围绕着高中男老师铁男身边的各种奇怪亚人，构成一部欢乐的日常轻喜剧。各种亚人妹子人设都十分可爱，加之很多设定诸如吸血鬼什么的都颠覆观众传统意外的反差萌，属于一月中一部让人观感十分舒适的日常番。

Staff:
原作：Prtos
监督：安藤良
系列构成、脚本：吉冈孝夫
人物设定：川上哲也
动画制作：A-1 Pictures

Cast:
高桥铁男：诹访部顺一
小鸟游绯雁：本渡枫
町京子：篠田南
日下部雪：夏川椎菜
佐藤早纪绘：日笠阳子





政宗君的复仇

又是一部搞笑漫画改编的动画，故事讲述了一个被抖S女主拒绝的肥胖少年政宗君，时隔八年后变成帅哥之后回到这座城市，希望过去拒绝自己的抖S女主迷上自己完成复仇的故事。制作阵容方面，尽管凑未来作为监督是个新人，负责脚本和系列构成的横手美智子可是在很多搞笑动画中都证明过自己的实力。原作中的角色们都个性十分鲜明，加上复仇的主线也十分吊人胃口，十分推荐一看。

Staff:
原作：竹冈叶月、Tiv
监督：凑未来
系列构成：横手美智子
脚本：横手美智子、下山健人
动画制作：SILVER LINK.

Cast:
真壁政宗：花江夏树
安达垣爱姬：大桥彩香
小岩井吉乃：水濑祈
藤之宫宁子：三森铃子

iQIY 爱奇艺



南镰仓高校女子自行车部

随着东京奥运会的临近，各种运动番越来越多起来，骑车算上骑摩托之类的这样的番这两年已经有很多部了。『南高自行车社』也是根据漫画改编，与『飙速宅男』相反，讲述的是一群妹子骑自行车的故事。这部动画节操社仅负责2D背景部分作画，绝大多数作画都外包给韩国公司且自行车部分都是采用3D作画，每一话之后都有真人环节声优为各位科普自行车的知识，感觉和『爆音少女』一样属于核心爱好者向的动画。

Staff:
原作：松本规之
监督：工藤进
系列构成：砂山藏澄
动画制作：J.C.STAFF、A.C.G.T

Cast:
舞春ひろみ：上田丽奈
秋月巴：广濑由奈
比嘉夏海：藤原夏海
神仓冬音：高森奈津美

iQIY 爱奇艺



Urara迷路帖

又一部芳文社的百合动画，本季的萌豚饲料。『Urara迷路帖』故事讲述了来自深山的女主千矢与另外三女少女邂逅，在迷路町一起追寻梦想的故事。动画秉持了芳文社一贯的轻松搞笑日常的风格，女主千矢道歉时必须露肚脐（外带南半球）的设定相比之前的芳文社动画又略带一丢丢的羞耻。四名主要女主的角色设定有各自的萌点并且性格鲜明，久保由利香以及茅野爱衣等大牌声优的加入也使得这部动画添色不少。

Staff:
原作：はりかも
监督：铃木洋平
系列构成：赤尾凸
动画制作：J.C.STAFF

Cast:
千矢：原田彩枫
巽绀：本渡枫
枣乃乃：佳村遥
雪见小梅：久保由利香

bilibili



风夏

『有你的小镇』与『凉风』的作者濑尾公治的另一部漫画『风夏』，终于也迎来了动画化。『风夏』的故事延续了濑尾老师一贯的恋爱风格，而这次的故事中加入了推特与偶像的成份，也变得更加现代时髦了不少。一位是已经成为偶像的昔日好友，一位是想要成为偶像的新认识同学，如此三角恋的故事仿佛又看到了自学的现场。短短12话的TV动画长度只能领略故事的开篇，相信不少观众都会选择看完动画之后去补漫画。

Staff:
原作：濑尾公治
监督：草川启造
人物设定：本多美乃
动画制作：diomedéa

Cast:
榛名优：小林裕介
那智一矢：兴津和幸
冰无小雪：早见沙织
秋月风夏：Lynn

iQIYI 爱奇艺
bilibili



清恋

『圣诞之吻』的最新系列『清恋』，尽管动画换了不同的制作组，果然还是『君吻』和『圣诞之吻』动画的那个调调！作为一部恋爱游戏改的后宫动画，『清恋』宛若标题一样像一股清泉，内在却充满了色气，让观众在观看时就不自觉的散发出费洛蒙。与前几作相比，本作的几位女主也同样吸引人，佐仓大法领衔的声优阵容也同样是一大看点。

Staff:
原作：高山箕犀
监督：小林智树
角色设计：细田直人
制作：studio五组、AXsiZ

Cast:
常木耀：佐仓绫音
桃乃今日子：木村珠莉
桧山水羽：井泽诗织
上崎真诗：三上枝织





幼女战记

幼女加军事战争题材，不少看到标题有幼女两个字的萝莉控来看此片。不过不要被标题欺骗了，幼女的外表下拥有着一颗希特勒式的内心，或许这样的反差反而会萌到一些观众。为了符合战争的背景，动画化后的人设走的是偏写实的风格，女主扭曲的性格外加抖S的表情或许只有一小部分观众上来就能适应吧。动画直接选取了原作中的莱茵战线篇作为开场，缺少一定的铺垫对世界观感兴趣的观众建议去补一下原作小说。

Staff:
原作：Carlo Zen
监督：上村泰
动画制作：NUT

Cast:
谭雅.提古雷查夫：悠木碧
维夏：早见沙织
雷鲁根：三木真一郎
卢提鲁德夫：玄田哲章

YOUKU 优酷
土豆网 tudou.com 每个人都是生活的导演





说起手游最近最大的新闻就是『超级马里奥跑酷』的 iOS 版上线了，昔日红白机上玩马里奥的场景还历历在目，如今拿起 iPhone 看到熟悉的马里奥的身影，恍如隔世。不过就算平台如何变化，不变的是在屏幕前那颗热爱游戏的心。

■ 文 / windchaos ■ 责编 / 稗田、haru ■ 美编 / 塔里

超级马里奥跑酷

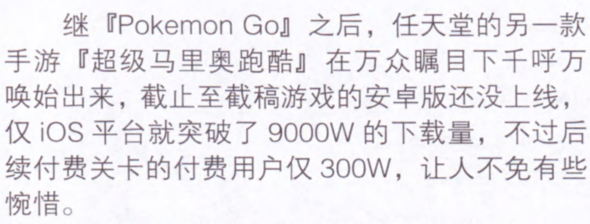
游戏原名：Super Mario Run
游戏平台：iOS/Android 预约中
开发厂商：任天堂
游戏类型：平台跳跃
收费方式：一次性关卡收费
官网下载：https://supermariorun.com/ja

MOBILEGAME


ios









继『Pokemon Go』之后，任天堂的另一款手游『超级马里奥跑酷』在万众瞩目下千呼万唤始出来，截止至截稿游戏的安卓版还没上线，仅 iOS 平台就突破了 9000W 的下载量，不过后续付费关卡的付费用户仅 300W，让人不免有些惋惜。

『超级马里奥跑酷』采用了前第一大关免费、后续关卡一次性付费解锁的模式，并没有任何课金以及追加收费的要素，如此良心的收费模式与现今的收费骗钱模式格格不入，不过付费率如此低下实在是让人扼腕叹息。

从游戏的本身素质来说，说是教科书式的跑酷游戏一点也不过分，只要完成了一个关卡的全彩色金币收集，就会发现游戏中每个敌人以及金币的出现位置都是经过制作组反复推敲的。马里奥在移植手机后对操作进行了简化，取消了移动的操作仅保留跳这一个动作，通过按键时长有小跳和大跳，就连“踩蘑菇”这个动作都变成单手倒立从蘑菇头上撑过，不过在这个时候按跳跃的话就会引发高跳，演变出各种思路，可以说马里奥的制作组把简单的一个跳跃的操作玩到了极致。

每个关卡都有三个难度，分别有红色、紫色、黑色的彩色金币，集齐红色、紫色金币后解锁下一难度。玩家会发现仅仅是变换了金币的位置，却仿佛开启了新世界让玩家摸索出完全不同的玩法。游戏设定的高明之处还在于没有太多的新手教程，仅仅通过金币的位置来引导玩家熟悉各种跳跃，实在是教科书般的设定，建议大家可以去网上搜一下各种达人录制的全金币收集的教程，领会一下最伟大的平台游戏的关卡设计。

作为一款手机游戏，『马里奥跑酷』的收集要素也不含糊，通过拉力券拉力模式可以收集解锁各种建筑，也可以与好友比拼分数。角色使用上除了马里奥之外其他系列经典角色悉数登场，每个角色都有不同的特性，比如路易跳的更高、碧奇公主滑翔时间更长，使用不同的角色全部收集一遍彩色金币才算把这个游戏玩通。

作为从 FC 时代就开始玩的一个系列，在玩了『超级马里奥跑酷』之后再次感叹任天堂平台游戏关卡设计之精湛，强烈推荐先把免费关卡的三个难度完美一遍，相信我，之后你会付费的。



制作星球吧！大家的块魂

游戏原名：惑星を作ろう！ みんなの塊魂
游戏平台：iOS/Android
开发厂商：Char Room
游戏类型：跑酷
收费模式：免费
官网下载：http://charroom.net/

MOBILEGAME


ios


android



『块魂』这款 2004 年的 PS2 老游戏不知道有多少玩家玩过，这款游戏中玩家操作一个外星王子，如屎壳郎搬滚动小球将身边的东西都卷入小球内，最后收集成为自己的星球。刚开始的关卡里玩家能滚进来的都是些散落在房间里的小东西，打到最后一关连埃菲尔铁塔自由女神像之类的都能滚入其中，配上动听的 BGM 让人百玩不厌，不得不佩服当年 SEGA 的想象力和创造力。

如今，『块魂』终于有了手机版，玩家可以随时随地听上动听的 BGM 来上一场块魂之旅了。在手机版中，『大家的块魂』更加接近于跑酷游戏，原作中推左右摇杆的操作设定被简化成了左右两个虚拟方向的按键，不过失去了震动手柄的力回馈之后虚拟按键的操作手感只能说差强人意。

『大家的块魂』中类似大多数跑酷游戏，只有一个会延伸的关卡，玩家可以通过收集游戏中的硬币增加块魂的初始大小或是增加游戏的



时长。无限关卡分成数个不同的区域，想要能够滚到最终区域的话需要先把时间升级满，在滚的过程中除了要注意物品大小哪些能卷进来哪些能撞飞外，还有各种猫啊狗啊人啊会跑过来把玩家撞飞，此外收集 5 个钻石可以进入加速模式。

金币除了用来升级之外还能用来抽各种奇怪的角色，用腻了王子的话可以换换别的角色。无论是否玩过当年的『块魂』，『大家的块魂』依旧是一款让人玩得停不下来的游戏。

黄金拼图：记忆

游戏原名：きんいろモザイクメモリーズ
游戏平台：iOS/Android
游戏类型：益智
开发厂商：Gamegate Inc.
收费模式：道具收费
官网下载：http://kinmemo.jp/main/

MOBILEGAME


ios


android



原悠衣在芳文社旗下连载的百合漫画『黄金拼图』终于也出了同名的手机游戏，原以为和大多数动画改编的手游一样素质不过不失，没想到玩了几盘之后发现游戏好玩得完全停不下来！

『黄金拼图：记忆』与其说是三消不如说是益智游戏，游戏玩法如果玩过类似『矮人挖矿』之类的桌游会比较容易上手。简单的说就是通过旋转屏幕中的道路将上方的猫咪与下方的角色连接起来，道路除了可以旋转方向，之后还能通过划动进行互换。看上去一句话就能讲清楚玩法，实际玩起来易懂难精，这也是本作玩得停不下来的原因之一。

在游戏中每个角色都有特定的技能，当然技能还是和角色的稀有度有关的，游戏中除了获得素材进行进化外，就要靠课金抽卡了。在游戏的高难度下一些关卡还是相当刺激的，让人玩得有种手忙脚乱的感觉。





游戏分为主线关卡、日常关卡和活动关卡，主线关卡中包含大量剧情模式，原作中角色们出场的小短剧也是原作粉玩下去的动力之一；日常关卡就是每天更新刷升级素材的那种；而活动关卡十分具有挑战性，和主线关卡比起来难度提升不少，经常上屏塞满了敌人，十分刺激，并且在活动关卡中可以获得特定的素材和角色。

作为一款动画改编的游戏，『黄金拼图：记忆』的玩法让人停不下来，是一款就算是非原作党也值得推荐的好游戏。▲

働くオタクの恋愛事情

Hataraku OTAKU no RenAi Jijo

■文 / 如月千华 ■责编 / 稗田 ■美编 / 塔里

INFO

作品名：働くオタクの恋愛事情
中文暂译：上班死宅的恋爱故事
出品：あかべぇそふとすりぃ
原画：蒼月しのぶ
剧本：辻丸寛人、簀ノ下踊
音乐：西坂恭平
发售日：2017 年 3 月 24 日

"上班"系列新作

働くオタクの恋愛事情

上班死宅也要谈恋爱

Story

故事的主人公山口彻也是一名随处可见的出租车司机，虽然作为一个名社会人他懂得如何融入周围的环境，与同事和客人打交道，但实际上他是一个喜欢动画漫画和游戏的死宅。在职场和自己的岗位上，他尽职尽责地工作，在工作之余则享受着二次元带来的乐趣——竟然这样的生活也还算是充实，但是无法与周围的人分享自己的爱好，还是让他有一抹伤感和寂寞之情。

就在这样的日常之中，某一天一位女性搭上了他的出租车，两人竟然围绕着怀古动画的话题聊得热火朝天，后来他得知女性在一家名叫『Blue Comet』的Anison Bar（动漫歌曲酒吧）工作，而那里则是一个死宅们经常聚集的场所。

彻也对这样一个与自己拥有共同兴趣的人相聚的地方产生了兴趣，受邀来到了这里，并且在这里结识和许多拥有共同兴趣、并且性格迥异的同伴和少女们。在这样一个不用再掩饰自己，不用再感到寂寞的场所，彻也的日常也逐渐发生着变化……

MIKAWA AMANE

美川亚麻音

CV：榊原ゆい
身高：151cm
三围：B84（E）/ W55/ H82



酒吧『Blue Comet』的看板娘，在店里打工的学生妹。性格天真烂漫，活泼有朝气，脸上经常挂着笑颜，在她周围气氛都会变得热闹起来，同时她还是一个非常努力认真的女孩子，从各方面来说都深受酒吧客人们的喜爱。

虽然她也是个比较重度的宅，但喜欢的动画都是十分小众的作品，所以很难得遇到与自己的动画喜好一致的人，无法畅快地与人攀谈那些作品始终让她有些失落，不过与彻也的相识让她多了这样一个能够放心交流的伙伴。

顺便一说，她的兴趣是编织。别看这样她还兼顾了宅女和顾家女的特征。（我不会说她很像夜店大师里那个亚麻音……）

Character



TOYOURA MINORI
丰浦实莉

CV：風花ましろ
身高：166cm
三围：B94（G）/ W61/ H90

酒吧『Blue Comet』的知名店长，通称"Minorin"，她也让客人就这么称呼她。拥有傲视群雌的胸部和苗条的身材，再加上性格比较电波给人冲击力十足。平时看起来只是在柜台里傻笑的样子，但实际上她时刻关注着店里的每个角落，照应着所有客人的需求，是一个十分可靠的店长。

在店里的时候，她是一个和蔼的大姐姐，离开职场她就变成能扎双马尾，能穿萝装的萌妹子。漫画，动画和游戏的知识十分渊博，各种各样的话题都对应得过来。不过俗话说家家都有难念的经，就算是实莉这样看上去能相处能依靠的职业女性，也有不为人知的地方。只有变得亲近起来她才会展现出来……





TABUSE RIKO
田伏璃子

CV：結城ほのか
身高：160cm
三围：B82（C）/ W58/ H85

『Blue Comet』的常客之一晶的酒友，一头黑色长发让人有种大和抚子的感觉。看上去只是个漫画爱好者，可实际上她还是漫画家助手，编辑部还专门为她配了担当编辑，可见不是个小人物。梦想成为真正的漫画家，在协助漫画家的同时，也在创作着自己的作品。虽然平时态度比较冷淡，但内心对漫画怀有非比寻常的热情，谈到漫画就会滔滔不绝，现在每天都在靠着自己的笔杆子追逐着梦和理想。身为宅女出门的时候还是比较在意外表，懂得适当穿着打扮，但是在家就固定穿夹克衫。

YANAI AKIRA
柳井晶

CV：花澤さくら
身高：148cm
三围：B85（F）/ W55/ H81

『Blue Comet』的常客之一。在某食品销售公司的商品开发部门工作的职业女性。在『Blue Comet』里经常与另一位常客田伏璃子一起喝酒。性格开朗，拥有与她娇小的身板不相称的大胸，再加上很亲近他人，颇有妹属性的味道，在公司里人气挺高。

非常喜欢大家俗称的乙女游戏，憧憬能谈一场游戏剧情中那样的恋爱。她也深知现实不是省油的灯，所以面对恋爱畏缩不前，导致现在还没有恋爱经验。现在她也利用至今为止从游戏中得到的知识，偶尔幻想着美好的恋情。



KUGA NANASE
玖珂七濑

CV：橘まお
身高：154cm
三围：B83（D）/ W56/ H82

精品洋装店的服务员，性格豪爽，不拘小节，待人相当友好。就算初次见面的人也能很快打成一片，看起来每一天都过得十分充实。外表装扮很时尚，化妆也很完美，为了风度在比较冷的环境里也能穿着较少。很明显，她与其他女主角不同，浑身散发着现充气场，给人感觉是对动画之类完全没有兴趣的人种。现在公开的情报还不知道她是别有隐情，还是兴趣有待开发。总之剧情上来说或许会有比较特殊的展开。

Comment

AB2旗下的小品牌AB3（あかべぇそふとすりぃ）除了接盘比较棘手的"骑士"系列之外，总的来说还是比较专注单发小品的品牌，在去年年初的时候它推出了一部『働くオトナの恋愛事情』，这比较明显是以画师为卖点打着萌拔牌的"普通"作品。在笔者印象里，这一作在当时笔者总感觉它像是戏画推出的那种是不是地雷拿捏不准的单品作，可没想到推出之后反响不错，一年之后AB3还将它拓展成了一个系列，公布了新作『働くオタクの恋愛事情』。

要说前作的特点，那就是以成熟女性为攻略对象，从作品标题来看就有种动作片常有的禁忌感，而实际看来也的确是在工口方面下足了功夫。不过剧情方面的缺料就明显浪费了"职场女性"这一属性和话题，让我们只能当做一部角色ge来对待。在本次的新作里，不难看出还会继续前作的路线，不过本作在"大人"属性前面还加了一个"死宅"的前缀，禁忌感一下子减轻不少，倒是更合普通萌宅玩家的口味了。

顺便一说，官方介绍里还提到，作中除了5个女主角之外，玩家还可以与其他coser、官能小说家、网游玩家等各路宅友啪啪啪，这Anison Bar真是个神奇的地方……▲

スイセイギンカ
Aquatic Mercury

再来一次超能力战斗！

晓Works新作『スイセイギンカ』

■文 / 如月千华 ■责编 / 穆由 ■美编 / 三白



Story

故事的舞台是在接受日本屈指可数的制药公司辰砂制药出资建设，急速发展起来的海港城市——瑞穗。在这里10年前曾经发生过化学药品的运送事故以及儿童卷入山崩的事故，甚至还有杀人事件发生，为城市蒙上了一层阴影。经过时间的流逝，如今这里也逐渐平稳了下来。

这个夏天，故事的主人公安腾哲生10年前突然离开了瑞穗，如今终于回到了这片故土，却也没有回到双亲身边，而是在侦探城崎手下工作。回到瑞穗的他与曾经的好友相马诱重逢，在惊喜之余，他才发现原本以为是个男孩子的好友，竟然是个女儿身，而且还是个充满魅力的萌妹子。

心中一直挂念着哲生的诱也对这场重逢喜出望外，然而两人还没来得及慢慢叙旧，就被卷入了以十年前的事故为发端引起的一系列怪异事件之中，而哲生也不得不向诱说出了发生在他身上的不为人知的巨大秘密……



INFO

作品名	スイセイギンカ	原画	さえき北都
中文暂译	水星银币	剧本	森崎亮人
出品	晓 WORKS	发售日	2017年2月24日
企划	森崎亮人		

Character



相马 诱
gsoyna izanra

CV：沢澤砂羽

身高：156cm
三围：B86（D）/ W58/ H88

哲生童年的挚友。小时候比较男孩子气，现在却是一个亭亭玉立的少女。10年前哲生不辞而别，她一直挂念着对方，时隔10年重逢之后，她也总是为对方着想。在学习和私生活两方面都是优等生类型，目前正在母亲经营的咖啡店里帮忙。性格与哲生比较相似，积极开朗，总是向周围分享自己的快乐，不过在熟悉的人面前也会露出邋遢的一面。

另外，她的特技竟然是被称为格斗机中的极品格斗技的泰拳……





身高：163cm
三围：B90（F）/ W60/ H89

瑞穗市的名家星井家的次女。黑发长发，表面比较冷漠，有种飒爽的大和抚子的气质。在哲生消失之后，她就是诱最好的朋友。她文武双全，严格律己，对待他人也十分严格，对于不像样的人毫不留情。因为过去的经历，认为诱对自己有恩，所以自告奋勇担当她的守护骑士，从图谋不轨和抱有非分之想的人手中保护诱。

她身材很好，巨乳，不过对恋爱毫无兴趣。

城崎 桃

CV：かわしまりの

身高：160cm
三围：B82（C）/ W56/ H85

城崎侦探的独生女兼助手，平时在侦探事务所里帮忙。目前担任主人公哲生的监护人和姐姐，外表看起来不过20岁前后，实际上已经年近30，理所当然年龄的话题是个禁忌，不可提。她是个典型的懒人，基本上每天都想懒懒散散地过日子，不过本质上是个有责任心的人，该作的肯定会做，这一点值得信赖。工作方面很有能力，但是家务事却一窍不懂，懒散的时候比就不离手，不懒散的时候烟草不停，邋遢大龄剩女形象一览无余。



身高：152cm
三围：B74（A）/ W53/ H77

学生会书记，诱等人的学妹，擅长游泳和所有家务事。身为一年级生就是游泳部的一线选手。目前住在学生宿舍，一面打工一面上着学。或许正因为从小吃了不少苦，她虽然被性格善良，很会照顾人，别人有难她基本都会出手相助，但是她实际上是一个非常现实的人。

身材非常娇小，她本人也对此十分在意，提到相关的话题她可能会得理不饶人，需要注意。从角色印象来看她看起来老实听话，但可能还会带有一些小恶魔属性。

Comment

晓works作为AB2旗下子品牌之一，借由2008年的『るいは智を呼ぶ』打开江山，多年来在玩家中间还是有一定地位。随后几年他们推出了『＆』和『ハロー・レディ！』等作品，虽然数量不多，但是好歹都算得上是近来比较少年的靠剧本内容说话的作品，因此始终保持着不错的品牌形象。

在去年年底的时候，AB2旗下包括晓works在几个子品牌的制作人宪yuki连续策划了3部作品，晓works就包括了两个新作。其一是已经发售的中等价格作品『緋のない所に烟は立たない』，第二部就是将在2月底上市的『スイセイギンカ』。熟悉晓works的玩家，大概知道，这个品牌很大程度是依靠画师さえき北都和写手日野亘+衆堂ジョオ的组合撑起了门面，但是今年的这两部作品却将这CP给拆开了，写手分给了前者，而画师则到了本作这里——不得不说这是一个大胆的举措。

在本作中与招牌画师さえき北都组合的，是近年来春风得意的万能型写手森崎亮人。叙事和卖萌方面都曾有过不错的表现，所以至少按照晓works一贯的作风，我们可以认为剧本应该是雷不了。从故事内容来看，制作监督宪yuki在访谈中讲到，本作故事本质上是接近『＆』那样一部少年返乡与同伴们展开战斗冒险的故事。虽然是同样的题材，STAFF的不同也可能会带来一些变化：对于老FANS来说，没有了日野亘可能使文字失去一些独有韵味和夸张的腔调，这或许是一种遗憾，但不得不否认的是，没有日野亘大概也就意味着没有大量混淆视听的修辞，不便于理解的倒装以及读起来十分拗口的长句，反而说不定会让剧本变得更加容易理解了。

值得一提的是，写手森崎亮人在推特上说了一番比较有趣的言论，他表示极端一点说本作是一部定位比较接近『X档案』和『克苏鲁神话』的故事，剧情主要表现一群普通的少年少女与出现在现代的“某种未知存在”的发生接触的群像剧。看到这样的说法，笔者首先想到的是『沙耶之歌』……当然，本作可能根本不是这么回事，毕竟官方一早就表示工口日常也大大地存在呢。▲



微笑动画月报

ATTENTION
收录在光盘中
请对照观看
DVD Check And Play！

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

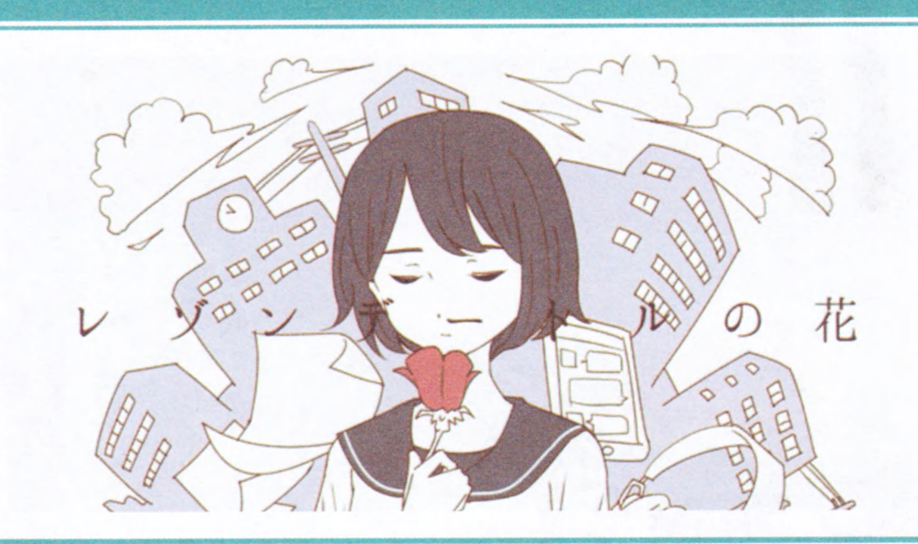
■ 特约栏目主持 / 蒲牢
■ 责编 / 稗田
■ 美编 / 三白

首先开篇要祝各位读者们开年行大运，鸡年大吉！ Nico 那边本月 VOCALOID 板块收获颇丰，有不少耐听的新曲值得推荐。本月还有一个来自 HoneyWorks 的新纪录诞生，他们的 flower 曲『ㄣ| ∵ |ㄱ イノコリ先生 / HoneyWorks feat.flower（番号：sm23348919）』达成了百万再生，这也是 flower 这位后加入 VOCALOID 的第一首传说曲。本月我们先从画风和近期投稿有点差异的 40mP 开始好了。

【GUMI】レゾンデートルの花【オリジナル】

番号：sm30450081 作者：40mP

自从 40mP 结婚生子以后，很久没听到他写这么结构紧凑的曲子了，而且这次有一个很独特的地方是他所使用的 VOCALOID 是 Gumi English，也就是说是为了英语歌词而专门录制制作的，声库发音都会和日文版有很大的区别，这样一来就使得这首曲子有一种和常用的 Gumi 不太一样的声质和微妙的外国人唱日文歌的感觉，非常新鲜有趣。副歌和前段常见治愈系 40mP 曲风的巨大差别使得这首歌被挂上了“思春期 40mP 的回归”的 Tag，并顺利夺下当日 ranking 一位，感觉这首将收录于 40mP 的新专辑『ショートストーリー』中的歌非常有潜力，应该会持续发酵一段时间～本月 40mP 还有另一首新投，是为 NHN Playart 和 niconico 合作的手机游戏『＃コンパス』（游戏官网：http://app.nhn-playart.com/compass/lp/）所作的角色曲『【初音ミク】ハイスペックニート【オリジナル MV】（番号：sm30376008）』。



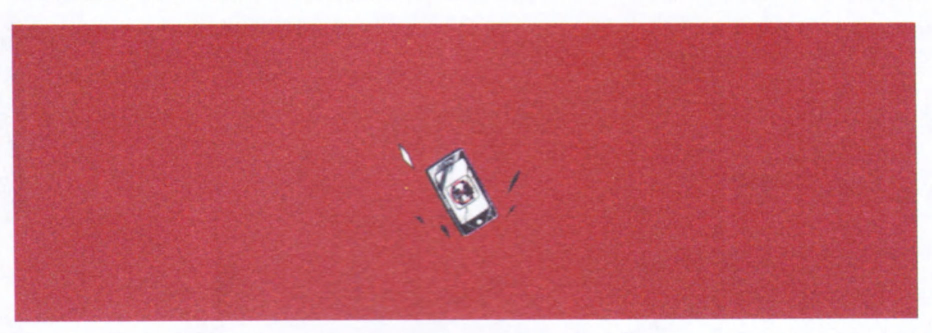
【初音ミク】イナイイナイ依存症【オリジナル】

番号：sm30379034 编曲：MARETU 词曲：かいりきベア

这好像是这个组合第一次出现在月报中吧 XD，词曲作者かいりきベア其实早在 2011 年就开始在 Nico 活动了，算是古参 P 主的一位，2012 年收获自己的第一首殿堂曲『イナイイナイ依存症』其实在 2014 年 8 月就投稿了（番号：sm24295672），这次新投稿是由 MARETU 重新编曲的版本，MARETU 原本是吉他手，Nico 的投稿作品中有原创也有其他 P 主作品的 arrange，擅长 Rock 风格，他这次捉刀制作新版本是因为『イナイイナイ依存症』将于今年改编成小说，这首就是纪念小说发售推出的纪念专辑收录曲啦～本月还有一首 MARETU 他自己的原创作品『【初音ミク】 ドクハク 【オリジナル】（番号：sm30301328）』，是上文提到的手机游戏『＃コンパス』的主题曲，也是整体素质很不错的作品。顺说因为合作方有 Nico 的关系，为了宣传这款手机游戏，Nico 邀请了多位 P 主创作了不少角色曲，有兴趣的可以把这个系列都听一遍，比如本月かいりきベア笔下的另一首新投『【初音ミク】アルカリレットウセイ【オリジナル曲】（番号：sm30105817）』，评价也都颇高。







NICONICO

【初音ミク】スターナイトスノウ【オリジナル】

番号：sm30376326 作者：n-buna × Orangestar

看作者阵就知道这首是首很不得了的作品啦\(￣ˇ￣)/，2016 年超红的两位 P 主 n-buna 和 Orangestar 的合作作品，具体分工是 n-buna 负责了部分作词和编曲调声，Orangestar 负责部分作词和作曲，这种合作实在是 Nico 能给人带来的惊喜之一，正因为有了这个自由开放的平台所以才会有一大堆有才华的人聚集起来，随后他们中的一些人找到志同道合的伙伴或新的合作对象进行各种新的尝试，更别说 Nico 相亲平台（雾）诞生了多少对夫妇了……每次想到这些就会觉得有些心潮澎湃呢！像这次的新曲就融合了两者的特质，不过他俩本身就有相似的地方，这次的合作也算是强强联手了，编曲的鼓点节奏非常突出，橘子星作曲常见的那种空灵忧郁被 n-buna 一扫而光。最后 n-buna 同学你是不是差不多也该投首新曲啦 www





瞬いては消えて行く／164 feat.GUMI

番号：sm30457121 作者：164

164 本月的新曲，也是他 1 月 18 日发售的新专辑『Sevenly』收录曲。说起来 164 自从去年 9 月回归 Nico 以来，投稿作依旧很少，投稿的两首成绩都不算糟糕但也没有爆，这次的这首新投倒是很有前景，虽然才刚刚投稿但是从前奏的鼓点吉他编配到副歌的入耳度都可见用心，投稿当日拿下了日榜第二输给了上文的 40mP，第二日就压过了 40mP，不过鹿死谁手尚未可知还要看后续发展！说起来以前 164 和 40mP 的组合 1640m 可是出过名曲的呀，大家还记得『【初音ミク（1640㍍）】タイムマシン【オリジナル】（番号：sm12098837）』吗？

感觉好久没有推荐过大哥 KAITO 和神威相关的作品了，所以本月 VOCALOID 版还要重点推一下 NatuP 的新曲『【神威がくぽ KAITO 鏡音レン】「The Last Supper」オリジナル曲【MV】（番号：sm30326110）』和 nyanyannya 的『エル・タンゴ・エゴイスタ / nyanyannya feat.KAITO&巡音ルカ（番号：sm30395468）』。还有一首在圣诞夜投稿的新曲『アリア / 初音ミク（番号：sm30289680）』，P 主ミスミ (mylist/47637218)2015 年刚开始投稿，还是一位完全的新 P 主，但是再生都基本上了万，去年末的两首成绩更好看一些，出了两张 mini 专，发展循序渐进也很不错，曲风活泼配器很有自己的风格，前奏间奏结尾都有 DJ 打碟的味道很有趣～



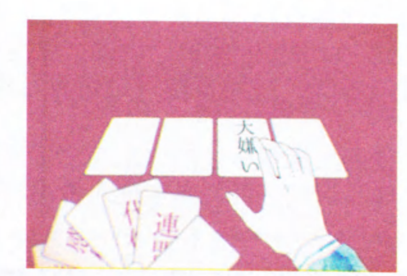
妄想感傷代償連盟 歌った【あらき×nqrse】

番号：sm30369102 作者：あらき ×nqrse

唱见版推荐一首 DECO*27 于十一月投稿的『妄想感傷代償連盟』的翻唱，DECO*27 整个 2016 年可以说是风光无限，投稿曲几乎每首都是时间段内的头号热门，在翻唱板块的存在感也极高。あらき和 nqrse 两位唱见都算是最近排行榜的常客唱见，特别是あらき是个很有意思的人，2013 开始投稿之后投稿频率极高，mylist 里已经有接近 100 首投稿作还没有包括合唱曲 =0=b；nqrse 则更多地出现在合作作品里，本人单独的投稿相对少一些。这次翻唱主 Vocal 是あらき，nqrse 负责了中间加入的 rap 的歌词和整首的后期处理。Arrange 和翻唱都属上乘，值得推荐。







最后来说点商业方面的情报，上月提到 1 月 18 日发售的唱见腹话的第一张个人专辑『aNOThEr_ _』（试听：sm30452059）在发售当日取得了公信榜日榜第 12 位的好成绩，恭喜了！另外 P 主蝶々 P 以"一之瀬ユウ"名义发行的首张个人原创演唱 mini 专辑『Allone』（试听：sm30457184）定于 1 月 25 日发售。Mothy，即悪ノ P 的『ヴェノマニア公の狂気』宣布了改编成舞台剧的消息，将于 2017 年 3 月初首演。最近气候变化多端，大家春节放假也不要太大意，吃好喝好欢度佳节啦！下个月再聊咯 ~(o´・∀・)ノハーィ▲

新时代的钟声
——2016年Nico年末小结

ATTENTION
DVD 收录在光盘中 请对照观看 Check And Play！

■文/蒲牢 ■责编/稗田 ■美编/塔里

不知不觉又走过了一年，时间可真是如流光飞逝呀~今年的年度总结开场第一件事就是再喊一遍：恭喜Nico迎来开站十周年！今年也迎来了番号sm以3开头的新时代，再加上总结下来今年Nico也有不少新的改变，于是想了一下不如今年的总结就叫做这个名字啦嘿嘿！今年的整体热门话题有热潮从开年持续到去年年末的"阿松"，并夹杂了原有的刀剑、splatoon等热门话题，过渡到年末由新海诚的动画电影大hit作『君の名は。』和日剧『逃避可耻但有用』引发的新一轮相关作品热潮。

说到大家最关注的VOCALOID板块的话，今年年内一大成就是又有不少作品达成一百万再生进入传说曲行列，旧作比如P主kz（livetune）的『初音ミクがオリジナル曲を歌ってくれました「ストロボナイツ」』，还有本年度的热门Neru先生，也拥有了自己第八首传说曲『【IA】延命治療【オリジナルPV付】（番号：sm19697286）』，具体后文也会详细提到，今年投稿的新作百万曲也有，比如大热的DECO*27的『【初音ミク】ゴーストルール【オリジナル曲】（番号：sm27965309）』，或是古参P主ryo先生的『【初音ミク】 罪の名前（番号：sm29021785）』，也是他本人的第六首传说曲。

唱见版倒是Pro界杀来的"刺客"表现不错，小林幸子姐姐隔一段时间就要霸占一次日榜第一，其他的唱见们今年也有不少发展了一些商业范围的合作或是自体出道，都算是不错的表现。





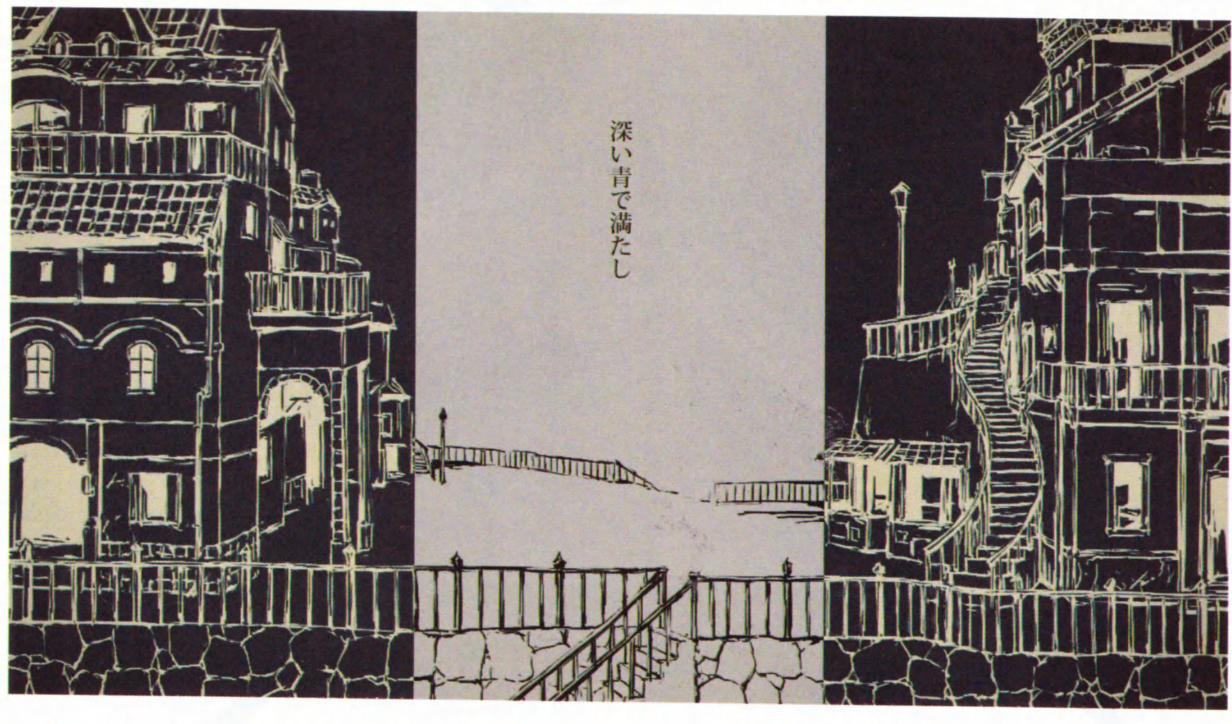
VOCALOID



除了前言说到的百万曲之外，还有无法忽视的黒うさP名作『【初音ミク】千本桜 オリジナル曲PV（番号：sm15630734）』，除了在去年12月31日的NHK红白歌会上被小林幸子选唱，还于2016年2月11日正式越过千万再生大关，自投稿日起经过三年七个月达成"神话曲"成就，继『【初音ミク】が【オリジナル曲】を歌ってくれたよ「メルト」（番号：sm1715919）』和『【初音ミク】みくみくにしてあげる♪【してやんよ】（番号：sm1097445）』之后成为Nico第三首"神话曲"，随后也持续了自身的辉煌记录，在今年等到了连续100周周刊在榜的成就！

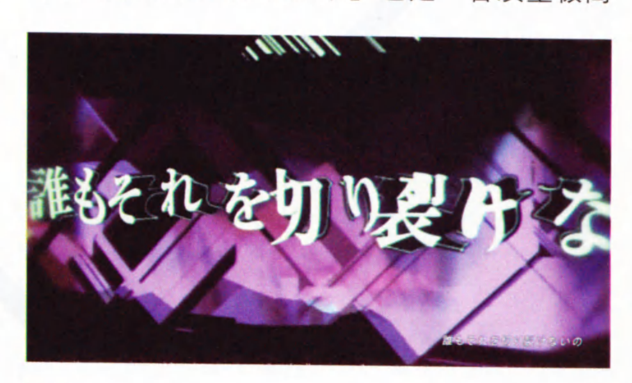
今年在榜单上还出现了不少"新面孔"VOCALOID，新鲜的声音更多地出现在听众面前，这种百花齐放的局面也算是新时代的一大特征了吧。2016年1月刚开年就发售了以人气乐队"SEKAI NO OWARI"的主唱Fukase作为音源的Vocaloid——『VOCALOID4 Library Fukase』，加上今年比较红火的"flower"、





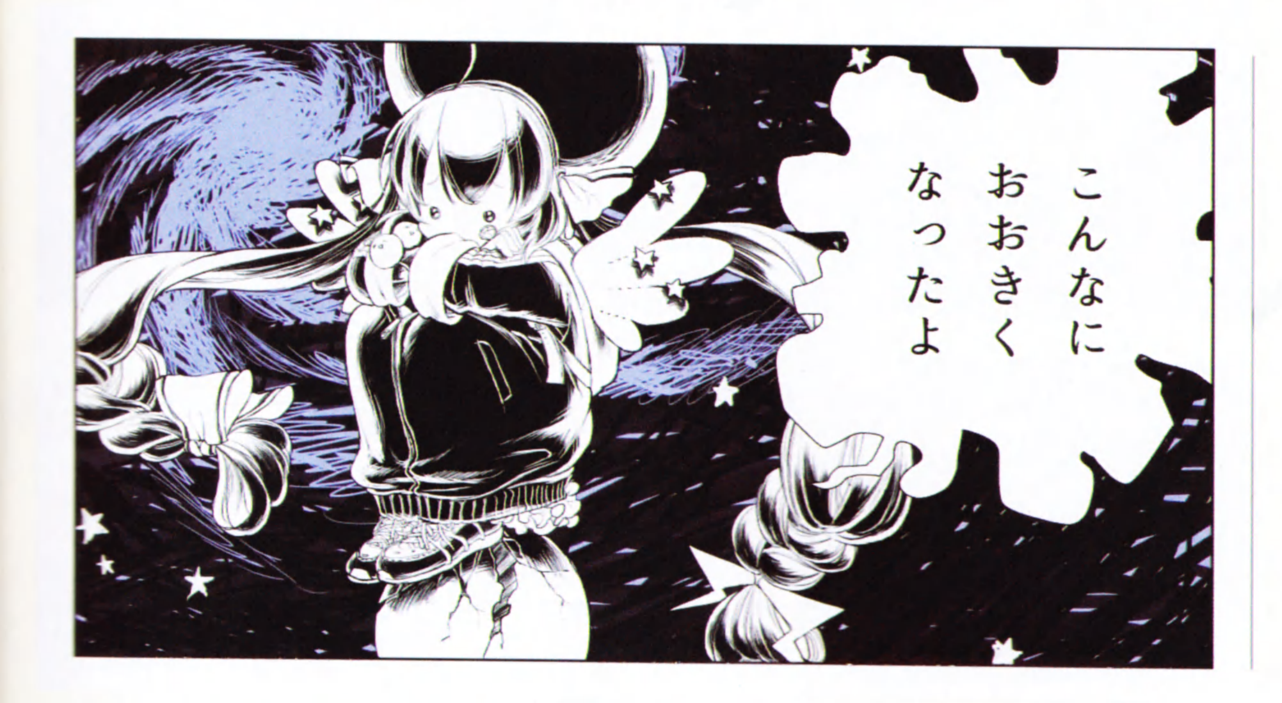
音街ウナ等构成了今年榜单上的新风景线。如れるりり就写了『【VOCALOID Fukase】僕がモンスターになった日【オリジナル】（番号：sm27962865）』，古参P主石風呂P的『龍の谷と太陽の砦／歌、Fukase （番号：sm28173207』也很有趣，连一向特立独行的P主ATOLS也少见地使用了男性Vocaloid制作了新曲『【VOCALOID Fukase】 アリス 【オリジナル】（番号：sm27941696）』；大热的音街ウナ投稿曲『【音街ウナの】 キライ・キライ・ジガヒダイ！（番号：sm29315733）』也能让听众感受到这位新歌姬音色甜美又健气的特点；"flower"家的『シャルル／flower（番号：sm29822304）』也是一首质量极高











的Rock曲。在比较小众的VOCALOID中今年还出了一首可以排进年榜前三的大hit作，即くらげP今年2月投稿的『【結月ゆかりの】チュルリラ・チュルリラ・ダッダッダ！（番号：sm28276238）』，結月ゆかり是一款在2011年12月由AH-software发售的Vocaloid，国内听众昵称为"缘兔"。这首年内二百万再生的曲子副歌部分的"さー、さー、密告だ！先生に言ってやろ！"简直是洗脑大杀器……

要是评选年度P主MVP，那估计P主DECO*27可能会得到最多票数吧。DECO*27在本年度拿到了他的第九个周刊冠军，打破了现存由じん（自然の敵P）在2012年创下的八个周刊冠军的个人最好纪录。年内旧曲『【初音ミク】毒占欲【オリジナル曲】（番号：sm22783517）』拿下一个新的百万再生，『【GUMI】モザイクロール【オリジナル曲PV付】（番号：sm11398357）』又达成再生八百二十万，2017年内十分有千万神曲的希





望。而且DECO*27年初的新投稿『【初音ミク】ゴーストルール【オリジナル曲】（番号：sm27965309）』更是洗脑风强烈，作为2016年内投稿的新曲在全年时间段内斩获三百万再生，是今年所有新曲的头把交椅，风头一时无二。最后亲爱的DECO先生今年正式三十周岁啦，明年也请多指教！

DECO*27如果能夺下年度MVP的话，ryo大概能得年度最惊喜奖ww其实ryo虽然已长久不在Nico投稿，但是他笔下的『【初音ミク】が【オリジナル曲】を歌ってくれたよ「メルト」（番号：sm1715919）』至今还是榜单上的"门番"作品，而这首常青曲竟然已经是9年前的作品了。他笔下『恋は戦争』、『ワールドイズマイン』、『ブラック★ロックシューター』、『初めての恋が終わる時』等这些耳熟能详的作品都是Vocaloid历史上不得不提的光辉作品。新作『【初音ミク】罪の名前（番号：sm29021785）』，不光迅速登上日榜和周榜的榜首，而且和他的旧作『メルト』一起出现在榜单上，成为周榜最新和最老的上榜作品。同时ryo的旧作『ブラック★ロックシューター』也超过了六百万再生，向千万再生又近了一步。

ryo其实在"年度惊喜奖"上有一个强劲的对手——2009年doriko投稿了大名鼎鼎的『「ロミオとシンデレラ」オリジナル曲 vo.初音ミク（番号：sm6666016）』这首由于PV画面中的梗简称"砍手歌"的小黄曲（雾）可是当年血战群雄红遍天下，至今都作为经典，被翻唱的曲目时不时出现在翻唱区，时间进入2016年，时隔七年doriko竟然给这首名曲写了一首新作，接续上次的剧情，沿用了上一作的曲调节奏，加入新兴的元素来编曲，创作了作为结局曲出现的新作『私とジュリエット【オリジナル曲】Vo.初音ミク（番号：sm29378902）』，一投稿当然能吓掉不少人的下巴了。而且不知道是不是2016是个"诈尸"好年份的缘故（？），除了ryo和doriko，还时隔两年迎来了164先生的新作『嫌われ者の詩／164 feat.GUMI（番号：sm29651850）』，在2013年9月的投稿后就"下落不明"的日向電工新作『【初音ミク】オリジナル曲　ムーンウォークフィーバー（番号：sm30159740）』，还有写下名作『文学少年の憂鬱（番号：sm9340347）』的ナノウ2013后的新曲『【初音ミク】靴磨きとマリア【オリジナル】（番号：sm30101509）』，还有最后キャプテンミライ的作品『【VOCALOID Fukase】 世界のはじまり　【オリジナル曲】（番号：sm27939971）』，这些重出江湖的P主可以说是本年度的最大惊喜之一了！

下面介绍一下本年度最不按常理出牌的P主GYARI（ココアシガレットP），听说今年有不少GYARI中毒的患者哦XD他2015年末投稿『ボーカロイドたちがただﾁｯﾁｰﾁﾚｯﾁｰするだけ（番号：sm27905394）』，帅气的JAZZ风曲配了一个只有"ﾁｯﾁｰﾁﾚｯﾁｰ"的歌词，做出了20分钟那么长的那么可爱的洗脑PV！听完整个人除了"xx好可爱！xx可爱爆了！"就只剩下满脑子的"ﾁｯﾁｰﾁﾚｯﾁｰ"了 ╮(。Д。)╭ 。然而这只是开始，今年他又投稿了『ボーカロイドたちがただ叫ぶだけ（番号：sm29442394）』，这首"VOCALOID们只是在呼喊"的曲子又是一首超过二十分钟基本没有歌词的超长洗脑"良心"曲(⊙ ▽ ⊙)呢！所以新曲投稿的那周周刊



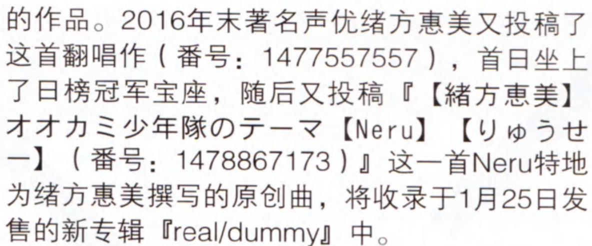






排行前三都被他超过20分钟的大曲子占满了，这种歌词乱来但作编曲又毫不敷衍的奇怪搭配竟然造成了少见的群体洗脑现象，GYARI的大红算是本年度最奇妙的事件之一了。

提到"怪才"类的P主，除了GYARI，还有一位不得不提的大人物，这位2015年7月才开始投稿的P主，以投稿时间一年半来看还是一位不折不扣的新人，但是履历却已经辉煌的吓死人了……有请我们的宇宙友人"ナユタン星人"登场（此处应有掌声）！这位"ナユ





タン星人"P主，连mylist都取名叫做"ナユタン星基地局"，每首歌都是三分钟左右的短小作，曲风走电子迷幻一路，中毒性极强，自创的外星人形象也颇受好评。今年在"Nico月报"板块出现频率大概是最高的一位P主了吧，谁叫人家投稿勤快，而且一投稿就能拿下周刊前三呢XD他今年4月投稿的『エイリアンエイリアン番号：sm28576299』在年内达到百万再生，马上即将跃过二百万大关，投稿一周年的纪念作『飛行少女 / 初音ミク（番号：sm29238961）』也很是可爱。这位宣称自己是外星人的P主，今还真的在Nico制造出了犹如外星人降临一样强势的劲头呢。

接下来要颁一个最勤劳小红花给亲爱的橘子星人，这位2013年开始在Nico 以Orangestar名义投稿的P主在2014年暑期以『【IA】アスノヨゾラ哨戒班【オリジナル】（番号：sm24276234）』一举成名，今年这首名作也顺利拿下一百万再生记录，不过今年他最惊喜的新作要算是『Alice in 冷凍庫 / feat. IA（番号：sm28242091）』了，这首今年2月投稿的作品虽然有点可惜，在2016年内只拿下了80万多再生，但是假以时日肯定会成为百万曲家族的成员的！前奏刚起时候使用的音效有奇妙的冰冻感，在歌曲过半时候特立独行的转调从配器和编成都给人耳目一新感，是非常有趣的曲构成，其他的『回る空うさぎ/feat. 初音ミクMV（番号：sm30038738）』或『DAYBREAK FRONTLINE / feat.IA（番号：sm30156654）』等也都带有他笔下清冷又温暖的奇怪特质。

还有一位勤劳的P主是我们的大熟人Neru，如果评选2016年年度VOCALOID原创曲十选的话，一定会在其中看见Neru的『【MV】脱法ロック/Neru feat. 鏡音レン（番号：sm29081909）』，这首在VOCALOID和唱见版都屠榜好一段时间的作品其实和Neru往常的作品有一点区别，主要是PV实在是画风另类，打开时候差点以为开错了链接_(:з」∠)。『非法摇滚（脱法ロック）』是首有点无厘头而中二的曲子，副歌的中毒性非常高，这首爆红的作品也帮 Neru在2016自然年内砍下了一首百万再生，并且成为Neru自身至今为止最快达成百万的作品。2016年末著名声优绪方惠美又投稿了这首翻唱作（番号：1477557557），首日坐上了日榜冠军宝座，随后又投稿『【緒方恵美】オオカミ少年隊のテーマ【Neru】【りゅうせー】（番号：1478867173）』这一首Neru特地为绪方惠美撰写的原创曲，将收录于1月25日发售的新专辑『real/dummy』中。

最后提到一些2016依然很努力的P主，比如继续坚持"girl"系列不动摇、热衷于写"小黄曲"的れるりり，作品『【初音ミク＆GUMI】乱躁滅裂ガール【オリジナル】（番号：sm29782999）』依然不减风采。还有今年对于靠旧作『夜明けと蛍』收获自己新一首百万再生的P主ナブナ也是重要的一年，他还借此机会投稿了自己的翻唱作『夜明けと蛍/ミリオン記念ナブナ（番号：sm27921887）』，随后ナブナ也十分勤奋，新曲『白ゆき/初音ミクオリジナル（sm28406516）』年内达成九十万再生，年中还收获了自己的第四首百万再生作品『【初音ミク】メリュー 【オリジナル】（番号：sm26238908）』，暑期又发行了第二张个人专辑『月を歩いている』，收录根据经典童话故事来创作的15首新作。ピノキオピーP，被国内直接称为"匹诺曹P"的P主，五一节投稿的新作『【初音ミク】すきなことだけでいいです【オリジナルPV】（番号：sm28749432）』连续夺下周榜冠军，常用形象就是一个不太正常的"初音"小怪物的这位P主曲风狂气，风格非常独特，今年也是成绩傲人了。还有好多P主如添丁的40mP啦，继续在商业领域进击的HoneyWorks啦，依然治愈的電ポルP啦，限于篇幅无法一一展开了，总之今年也是五彩缤纷的一年了，感谢各位P主的辛苦劳动给听众们带来了如此多的喜悦(´▽`)人(´▽`)。









唱见&其他

唱见版和去年一样，首先要简单来说说今年和商业领域有关的一些消息。

今年有比较有名的唱见96猫宣布商业出道，第一张的商业专辑『Crimson Stain』于今年6月底发售，高音系唱见灯油也以"TOUYU"的名义推出了自己的出道单曲。Nico出身，签约Sony的"少年T"即佐香智久为精灵宝可梦创作了『ピカチュウのうた』（皮卡丘之歌），该曲担任了神奇宝贝系列动画『ポケットモンスターXY&Z』的新ED且大受好评；大家熟悉的米津玄師的新单曲『orion』则被确认将作为2017年1月7日播出的新动画『3月のライオン（三月的狮子）』的片尾曲，单曲CD『orion』也定于2017年2月15日发售；再来是流星P也就是トゥライ以"湊貴大"名义担任作曲的暁月凜第二首单曲『コノ手デ』被用作动画『青の祓魔師 京都不浄王篇』的片尾曲；经常神出鬼没按"兴趣"投稿的腹话（mylist/8291015）除了今年的新投稿『退紅トレイン 歌ってみた（番号：sm28318605）』之外，还宣布将在2017年1月18日发行自己的首张个人专辑；唱见Da-little和EVO+(mylist/6783085)被新厂牌"huddlemusic "（主页：huddlemusic.jp）收入旗下，EVO+于2016年11月推出首张EP，新单曲『PANDORA / EVO+』由特立独行的ATOLS(mylist/20696547)操刀；Da-little则同样定于2017年1月18日推出自己的首张个人专辑等等等，恭喜所有出道或是出专辑的唱见们迈出新的一步！











今年唱见版也有不少成绩极好的新投，但是他们都不如小林幸子来得耀眼=w=b今年她投稿了著名的"断手歌"——『ロミオとシンデレラ（番号：sm29470942）』的翻唱，这首可是流行曲，好像和你以往的风格差得有点远哎……这还不算，爱搞事的这位演歌pro歌手竟然还有『【替え歌】サチコサンサチコサン 歌ってみた【小林幸子】（番号：sm29872321）』这样的投稿∑(つ ° Д ° ;)つ



选了前文大热的ナユタン星人的中二曲，还加上部分neta的改词，真是佩服pro们的玩心和从中体现出的敬业精神呢！

今年Nico唱见版比较突出的还是我们熟悉的那几位，其中又以男唱见们的成绩尤为突出，比如合唱作品『【オリジナル楽曲】恋色花火【浦島坂田船】（番号：sm29165644）』和『ぼうけんのしょがきえました！ 歌ってみた【そらまふうらさか】（番号：sm30019771）』就集结了几乎所有的热门唱见，比如后者的Vocal是うらたぬき、まふまふ、そらる和あほの坂田，其中まふまふ和そらる合作的热门动画主题曲『【君の名は。】前前前世 歌ってみた【そらる×まふまふ】（番号：sm29703556）』和『桜花二月夜ト袖シグレ/After the Rain【そらる×まふまふ】（番号：sm27965722）』都达成了百万再











生，后者还是まふまふ创作的原创曲。说起来好几位“唱而优则作”的唱见其实应该都是有乐器或音乐功底，才能这么容易地过渡到作编曲阶段。不光是まふまふ，唱见夏代孝明也在今年年末投稿了原创曲『ユニバース/GUMI（番号：sm30233676）』。当然也有不那么熟悉的名字，比如今年频频上榜的ウォルピスカーター，手握两首百万再生翻唱，高音区的表现力非常令人惊叹，自2012年投稿开始以来今年也终于有机会发行了自己的第一张专辑，其中有他百万曲『アスノヨゾラ哨戒班』的原作者orangestar创作的新作『時ノ雨、最終戦争（番号：sm27831783）』。还有メガテラ・ゼロ也是今年新进入大家眼帘的唱见，擅长编和和声，他的『No title歌ってみたのはメガテラ・ゼロ（番号：sm28317258）』也非常耐听。

日本在2016年末搞了个投票，评选路人最熟悉的2016年度十首曲子，热播日剧『逃避可耻但有用』的主题曲就夺下了这个榜单的亚军，这首『恋』由剧中男主角同时也是歌手的星野源创作并演唱，已经多周蝉联日本iTunes的单曲榜首，魔性的舞蹈动作由著名女子组合perfume的御用编舞MIKIKO操刀，近期随着







该剧的热播而红遍日本大街小巷。Nico除了舞蹈区满屏幕的翻跳之外，唱见这边炸出了许久不单独投稿的【蓮】和蛇足的组合“1122”翻唱了『プロ（？）の独身二人が「恋」(星野源)を歌ってみた ver.1122（番号：sm30261044）』，随后【蓮】投稿个人单独的翻唱作品『【クイーンオブハート】 を歌ってみました。（番号：sm30266408）』，时隔四年半各种流言蜚语也是颇让人感慨。这个热门曲榜单的季军在Nico也有一首有名的作品『【オリラジ】「PERFECT HUMAN」を踊ってみた 【＿＿＿】（番号：sm28366928）』，杠杠君这位“男神经”应该很出名了，经常不按常理出牌OTL。原曲歌词中的“na,ka,ta nakata”和“I’m a perfect human.”在各种neta节目中一炮走红，魔性的舞蹈动作和副歌听一遍就会的那两句歌词实在是洗脑神器。杠杠君这次改行做舞见有多魔性简直无法言说，各色假发和面具也是很恶趣味，最著名的那两句歌词改成了自己的neta，真是迷之好看！顺说这个十首歌曲榜单冠军是已经被全世界玩坏的PPAP……







总结

不过2016也有不好的消息，3年前查出非常罕见的癌症之后也一直很乐观的口南P于10月4日告别人世，其生前最著名的作品是『【初音ミクvivid】Cruel Clocks【オリジナルPV】（番号：sm16409919）』和『【ミクAPPENDDark】ONE′s hope【オリジナル】（番号：sm12637105）』。2015年8月投稿的最后一首作品——『【初音ミクSolid】花火【オリジナル】（番号：sm26989657）』此时也已成绝响。

最后总结一点儿VOCALOID家族的新消息。最近传出V4新版本将会允许跨音源的声音合成，从试听来看，可以调节两者在混合音源里各自所占的比例，使得合成变化的可能性有极大的提高，而且还有消息说VOCALOID的中国计划启动，即将发售初音未来V4 CHINESE哦！不知不觉竟然陪伴Nico庆祝了十周年，点开Nico上剪辑的纪念作品时候也很是感慨，听到这么多熟悉旋律的时候才感觉到这个站子已经给听众们带来了这么多优秀的作品和快乐的回忆了。十年只是一个开始，希望下一个十年你依旧能在我们身边(≧▽≦)ノ最后祝鸡年大吉，春节快乐！~(o´・∀・)ノ ハーィ▲



cn：葱酱
所在地：江苏南京
星座：金牛座
本命角色：贞德、两仪式
最近在追的番：『jojo 的奇妙冒险』、『终末的伊泽塔』、『fate』系列、『空之境界』、『黑礁』、『我的英雄学院』、『一拳超人』、『排球少年』等 等(这里应该改为喜欢的番才对(笑
半次元个人主页：http://bcy.net/u/468233



幼女是世界的财富

贞德·Alter·Santa·Lily 参上!

■ 提供 / 半次元　■ 责编 / 稗田　■ 美编 / 三田

半次元：恭喜大家登月成功！欢迎本期的小贞德 ~~

葱酱：大家好 ~

半次元：来跟大家打个招呼介绍一下自己吧！

葱酱：这里是来自常州的葱酱，目前在南京读书中 ~ 入驻半次元快一年啦！和圆脸星人形象反差的是喜欢少年番（王道邪道都喜欢）意外的是个热血派呀！

半次元：跟你们说葱酱是个欧洲 master 呢 ~ 什么时候掉进废狗坑的呀?

葱酱：16 年 2 月（不擅长日服应该算比较晚的呢）

半次元：这次出片的速度感觉也超快啊！圣诞活动的新卡就可以在圣诞节看到 COS 一本满足！这次出片大概准备了多久 ~

葱酱：道具是拍摄前一天上好色的，后期是发片当天修完的 hh 因为白天通常要上课只能课后准备。服装道具拍摄后期一共花了两周时间 ~





半次元：是自己出片最快的一次吗?

葱酱：确实是最快的一次了~平时拖延症更加严重

半次元：之前看过葱酱出的贞德英气十足超帅！这次出了幼贞，今年还有黑贞的计划~因为特别偏爱贞德吗？接下来黑贞准备怎么拍呢?

葱酱：第一次去表现的是将奥尔良从百年战争中解放的法兰西圣女，表现视死如归的气魄还是费了一番功夫的。幼贞对我来说比较像本色出演，除去前期准备和拍摄途中没有暖气之外还是很轻松的。虽然我偶尔会尝试御姐形象，黑贞龙之魔女的形象还是值得揣摩，主要会去突出表现愤怒、诅咒、血的审判，走黑暗系的风格~

半次元：听说接下来还有很多废狗的坑要填~说出来让大家期待一下嘛w

葱酱：阿尔托利亚和牛若丸近期会出来，阿福、杰克、玉藻猫也会有。铁拳圣女、黑贞、阿蒂拉比较有挑战性，希望能圆满啦~

半次元：啊，杰克！我死了！这么多计划里有没有哪个是觉得比较难驾驭的呢?

葱酱：御姐的角色都比较难驾驭呢~因为气质和五官都比较幼，一直在摸索怎么更好地出御姐，亡国祸水那套应该做到了。



半次元：fate 的角色里哪种是比较喜欢的类型呀？和自己像吗？

葱酱：喜欢酒吞、牛若丸、杰克，和风、幼女、三无、傲娇脸红的样子真的很可爱！和自己也比较像～

半次元：除了 COS 之外还有什么喜欢做的事吗？

葱酱：喜欢小动物和画画～未来的志愿是当老师呢

半次元：QAQ 好羡慕以后的孩子有机会遇到这么可爱的老师！

专访到这里就结束啦 w 来和其他 master 们说点什么吧 w

葱酱：希望大家都能抽到想要的卡，一起来看我们课下的江山吧 w ▲







色即是“空”

——异类篏目的生存之道（下）

■文／完蛋了的国王 ■责编／稗田 ■美编／塔里

Cheat code:who's your teacher?

所以说，少侠你究竟师出何人？

在 2006 年的美少女游戏销量排行榜上可以看到，『H2O』以 2 万套出头的成绩排名第 22 位，虽然仅以将将几百套的微弱劣势被挤出了 TOP20，但这个成绩已经创造了公司的历史第二佳，对于一个新创立的品牌而言足够令人满意了。不过 SCA- 自也应该从各种渠道得到消息，获悉 minori 的『ef』强势冲入年度榜单的前五，4 万多套的销量是『H2O』的足足两倍，而他昔日的员工 2C = がろあ就在这部游戏的原画阵容里，不知道社长有没有收到过“不爽来打我呀！”这样的匿名短信。而对方阵中的另一位狠角色七尾奈留的实力更是远远凌驾于自己麾下的任何一员大将之上。这件事再次提醒他原画人才对于一个游戏品牌的重要性，综合各种因素而形成的一股危机感促使 MOONPHASE 在那一年做出了大肆扩充原画团队的决定。牙败！这对根基未稳的笼目来说当然不是一件好事。

从结果上来看，『H2O』以后出现在ケロ Q/ 枕原画阵容里的成员甚至比以前任何时期都要显得更加星光熠熠，椢枝りこ、狗神煌，以及后来陆续受到提拔的 karory 和水泽深森都成了笼目的直接竞争对手，而且让他尴尬的并非对方的性别——这四位新同事全部是女流之辈——而是画风。新人们显然很好地适应了团队的氛围，她们紧跟两位创始人的步伐，很快就把画风统一度提升到了一个新境界。眼见原画团队日渐臃肿，优胜劣汰自然不可避免。ケロ Q/ 枕系谱里的画师也不是各个都本领高强，龟仙人的徒弟里不也有雅木茶这样的杂鱼吗。笼目有个同期叫日比野翔，曾被 SCA- 自在访谈中点名表扬过，但此人从未出现在任何游戏



▲『水瓶世纪 Saga3』的卡牌绘“跳跃巫女”

的原画名单里，自始至终都是个无名小卒。上不了位肯定不是因为名字里有“翔”，而是因为实力不济，这一点笼目是再明白不过的了。不过眼下上家叫立直，下家三副露，笼目真的是进退两难啊。

ケロ Q/ 枕作画风格的源头在 SCA- 自和基 4% 两人身上这点是毋庸置疑的，这只是一层表象，这两人自身画风的发展和融合也经历了一个漫长的过程，从结果上说逐步统一成了一种风格，在这融合的过程中，陆续加入团队的这些画师们虽然各自的背景和起点都不同，但都找到了合适的契合点，并徐徐将自己也融入ケロ Q/ 枕整个的风格之中。为了方便起见我们或许可以简单地把这些人做个分类，去判断谁跟谁的画风比较像，谁跟谁之间可能有师承关系，然后大致整理出一份ケロ Q/ 枕原画师系谱来。不过不管从什么角度去分析，笼目在这个系谱中都会显得格格不入，他是一个“异类”。

如果要问当年江湖上黄油原画哪家强？老资格的玩家们一定会想起 90 年代初东西争霸的格局，业界有云“东之 ELF，西之 ALICE”，指的就是东京的 ELF 和大阪的 ALICESOFT。当然也有不少人认为（包括笔者在内）单纯以原画师的实力而言，更能代表东国最高水准的并非 ELF，而是原本作为其母体存在的 FAIRYTALE。FAIRYTALE 也就是后来的 F&C 以及分离出去的 ELF，两家公司几乎所有的当家原画师笔者都曾经花大量篇幅撰写过，对他们的实力是深有了解的。后来关西地区出现了 Leaf 这个有力竞争者，抢走了 ALICE 的半壁江山，主要依靠的其实是一群用生命在创作的优秀脚本写手们，原画师的实力倒是并不怎么彰显。Leaf 初代当家原画师水无月彻直到 2013 年才发表个人初画集，居然还落到值崩暴死的下

表，SCA- 自和基 4% 最终选择的是“瘦身路线”，具体来说也就是把角色的脸型改小，身材和四肢朝更娇小苗条的方向发展。经过改良后，虽然细看眼睛的画法还是能感受到“御三家”的存在感，但角色的整体印象已经发生了巨大变化，如果再进一步改良 CG 上色风格的话，最终就能够打造出一种带有深刻个性烙印的画风，这便是后来我们所熟知的“ケロ Q/ 枕风格”。到这里为止ケロ Q/ 枕的原画体系都没什么毛病，直到笼目来到以后。

笼目的画风是从哪里学来的呢？上文中笔者已经提到过了，他从学生时代就很崇拜カワタヒサシ，下决心改换门庭从程序员转为原画师也一直是以カワタヒサシ为目标在不懈努力，他的画风当然是从模仿カワタヒサシ开始的。这就很有意思了，笼目画风的源头跟ケロ Q/ 枕的其他人一样都是在 Leaf，但大家学的都是“御三家”，唯独只有他学的是カワタヒサシ，我们都知道“Leaf 御三家”在东京成立工作室，独领风骚十几年，以カワタヒサシ为首的大阪原画团队一直被压得抬不起头，与其说他们是同一阵营的战友，还不如说他们有机会就互相捅刀子的竞争对手。想不到在与 Leaf 毫不相干的 MOONPHASE 社里，这种宿命般的竞争关系也被原封不动地照搬了过来。如果这样一直持续下去，笼目在ケロ Q/ 枕就有被孤立并边缘化的危险。

话说回来，为什么有这么多的原画师要争相模仿“御三家”呢？因为那是业界最主流、最卖座的画风，模仿的第一步几乎都是从眼睛的画法开始的，说得极端点，眼睛画得好，其他五官和脸型无论再怎么改都不会丑。七尾奈留的眼睛画法被称为扇形眼，顾名思义就是眼睛的上眼睑是舒展的弧线，眼球左右两侧和下眼睑的线条则接近直线，合围起一个扇形的形状。“御三家”画的是典型的卵形眼，眼睛的形状像一颗倒立的鸡蛋，与扇形眼最大的不同在于左右两侧的线条带明显的弧度，下眼睑线条短而粗，并不是明显的一直线，整体感觉比较圆润。“御三家”早期也是画扇形眼的，后来逐渐改良为卵形。七尾奈留的扇形眼坚持到现在，


▲『向日葵教会和漫长的暑假』家用机移植版 Animate 的预约特典，这是新升格为女主角的鲶之濑月子

场，可见江湖地位不怎么高。再后来 F&C 几次发生内乱作大死，原画团队分崩离析，就给了其他竞争对手可乘之机。Leaf 延揽到甘露树、みつみ美里、中村毅这“御三家”，业界版图瞬间大变，一口气把 Leaf 推到了原画实力的制高点，从此以后在很长一段时间里，“Leaf 御三家”成为业界争相效仿，却始终难以逾越的壁垒。这些曾经的效仿者里就有 SCA- 自和基 4%。

真的假的？说 SCA- 自和基 4% 年轻时也是“Leaf 御三家”的小粉丝或许会让有些人感到困惑，毕竟笔者一再强调ケロ Q/ 枕有自己的原画风格体系，创始人就是这两位，而且一提到“御三家”的忠实追随者，更容易与池上茜这样的狂热分子联系在一起。但其实鲜有人知的是 SCA- 自和基 4% 的作画风格并不是自然形成的，而是在“御三家”的基础上进行长期改良而成的，这点得到了 SCA- 自本人的坦率承认。其实从现在已经日渐稀少的一些图片资料中可以一窥ケロ Q 早期作品的原画风格，从中多少还是能看出一些“御三家”的遗风，尤其是眼睛的画法，说是一脉相承也不为过。当时整个业界竞相模仿“御三家”画风的品牌多如牛毛，学会从中汲取养料并加以改良的聪明人也不在少数，改良的方向主要有两个，简单来说一个是趋向“丰满”，一个则趋向“纤细”，走向两个截然相反的极端。“丰满路线”暂且不



▲ 2006 年全彩同人志画集『Essence』收录的一幅原创作品，画风处于过渡期，眼睛的画法与 Leaf 御三家很像



身后也跟着 Mitha 等一大群死忠，笔者老早就写过这里不多赘述了。カワタヒサシ的眼睛画法就完全不同，可以称之为果核形，就像一枚横放的果核，上下眼睑的弧线很长，在左右两端收束，形成明显的眼角，而扇形眼和卵形眼都是不画眼角的。

一旦眼睛的画法不同，角色的辨识度就会变得很高，画风就会显得出挑，但如果一部游戏的原画要求有很高的统一度，那就必须压抑容易出挑的个性元素，这便是笼目最大的困扰所在，摆在他面前的只有两条路：要么辞职，要么改画风。笼目选择了后者。其实审视『H2O』里由笼目设计的田端唯这个角色就不难发现，当时他的画风与ケロQ/枕其他师兄妹别无二致，眼睛也是标准的扇形，身材也是最符合 SCA-自审美的搓衣板幼儿体型，完全没有个性可言，跟他现在的画风相比简直不像出自同一人的手笔。正因为一味追求同步率，令他完全被埋没在整个团队当中。所以当后来悟性超强的狗神煌和有个人基础的梱枝りこ陆续加入公司后，笼目的立足点就荡然无存了。『H2O』之后，狗神煌、梱枝りこ纷纷受到重用，连资历浅得多的深森和 karory 都获得了上位的机会，笼目反倒被雪藏，让他不能不怀疑自己莫非也是雅木茶……



▶轻小说『不迷途的羔羊』第三卷插画



怎么办呢？总之先向社长讨教几招吧。SCA-自的答复是一句意味深长的话："从自己的身体上得到灵感。"咦？自摸能得到灵感这可是头一回听说，其实社长的意思很可能是自己给自己当模特，但这一招一般只有对女性画师和岸田メル才适用，我们不得而知社长是否曾经用这类言语性骚扰过自己的女员工，但可以肯定的是这招对笼目不管用。没奈何只能继续自己摸索。有没有办法让一种画风既能与同僚们保持很高的同步率，又能彰显出一定程度的个性来呢？虽然很难但办法还是有的。理论其实很简单，维持御三家式的眼睛画法不变，在其他方面用功就可以了。说简单也是因为笔者有后见之明，完全从结果来倒推笼目画风的变迁，实际上对于画师本人而言摸索改变画风的过程一定是充满了迷茫和艰辛的，还伴随着大量的试错和挫折。笼目后来找到的方向就是将御三家和カワタヒサシ画风里的某些具备视觉特点的要素捏合在一起，再结合ケロQ/枕特有的作画和上色风格，创造出一种既像 Leaf，又不完全是 Leaf；出自ケロQ/枕，又不完全为ケロQ/枕所同化的独特画风。耳边响起谜之歌声，You have a pen, you have an apple….Unnn, Applepen！差不多就是这种感觉。在这种四不像的奇怪画风里，笼目还注入了一种他十分中意的神秘元素，帮助他最终斩获了新游戏原画团队中的一席之地。不过笼目终究还是个"异类"，随着他日渐成熟，人们越发搞不明白这位少侠究竟师出何人？

More important than beauty is the atmosphere

所以说，"空气感"到底是个啥？

『H2O』发售的翌年又推出了 FD『√ after and another』，再加上此后陆续出街的家用机移植版和为 TV 动画所做的必要造势工作，作为游戏原画团队一员的笼目在一年多的时间里七七八八的完成了一些琐碎且不引人注目的工作。那段时间公司将重心放在新的姐妹品牌プチケロQ的出道作，以及枕的第二部作品上。前者力推刚刚从同人游戏品牌 BLUEWATER 挖来的梱枝りこ，包装她商业出道；后者则采纳了梱枝りこ、狗神煌、水泽深森、karory 的全新四人原画阵容，总之那两年里的表现机会都被这四位新加入公司不久的女画师们抢走，老将们要么像基 4% 和砚一样悠哉悠哉的专注于『H2O』衍生品的开发，要么像笼目一样慢慢沉淀下来淡出玩家们的视线，要么像月音一样得不到机会干脆另觅高枝。如果没有后来一系列的失败的话，笼目很可能步月音的后尘离开公司，因为他加入ケロQ/枕已经 4、5 年之久却仅仅只创作过一个角色，作为原画师的前景相当堪忧。然而把个人的机遇建立在公司的困境之上毕竟不是笼目的本意。

プチケロQ的处女作『电视消失之日』几乎是甫一发售就恶评如潮，虽然玩家们不是没有防备，大抵清楚一个走正经路线的游戏公司一旦推出副品牌，尤其是名字带"プチ(小)"这类脑残字眼的副品牌，那么多半是要走"歪路子"圈钱去了，プチケロQ当然也不例外。然而玩家们还是没料到『电视消失之日』竟然是凌辱调教题材！但从游戏剧情介绍上看还是具有一定欺骗性的，故事是这样的：受到一颗快速接近地球的巨大彗星的影响，地球圈的通讯电波遭到严重干扰，电视讯号无法传播，电视节目从此消失了，所以游戏的名字叫做『电视消失之日』。到这里俨然是一幅世纪末 SF 题材的做派，但剧情笔锋突然一转，说主人公美作慎吾的父亲受到上司故意陷害，因通讯故障而导致飞机失事身亡。家破人亡的主人公长大成人决定对仇人实施报复，报复的对象嘛，嘿



就在SCA-自的注意力远离笼目的这一年多时间里，后者完成了一次小小的蜕变。笼目开始意识到自己可以在插画方面做些尝试，他身边那些同僚的事例告诉他这样非但不会影响原画师的本职工作，还能起到拓宽视野，磨练笔头的作用。我们不知道他是在早年被富士见文库挖角以后，还是在后来被雪藏的那段时间里突然有所领悟，开始关注插画方面的技巧，并成功的在自己的画风中融入了一种新元素，帮助他的个人风格最终成型。这种神秘元素来自于一个叫たかみち的人。

笔者的老读者可能还记得过去『二次元画刊』上曾经做过一个『COMIC LO』的封面特辑，作品全部出自一人之手，这人就是たかみち。たかみち之于成人漫画界而言简直就是一个传奇人物，他包办了大手杂志『COMIC LO』自2002年创刊至今所有期数的封面绘，这本杂志被誉为"业界萝莉漫画的明灯"，甘冒被查抄的风险专门刊登各种幼女题材工口漫画，是变态叔叔们的最爱，但令人赞叹不已的是たかみち的封面绘竟没有一张是18禁的，几乎所有画作都充满了生活气息，用最真实的笔触来表现作者心目中萝莉们的一举一动，一颦一笑。这种不含一丁点色情气息的插画却被用作大尺度工

嘿嘿……当然是仇人的女儿啦！于是当玩家们刚要卸下防备时，游戏突然一言不合进入了凌辱调教的世界，这TM不按常理出牌啊！

做凌辱调教题材原本是不需要搞那么多噱头的，十年前ELF就已经靠这个发家致富了，留下了教科书式的范本。プチケロQ之所以搞得那么不知所以然，多半是因为过还沉迷于"企画致胜"的思路里不能自拔，觉得无论如何还是要做出点逼格来。不过SCA-自本人毕竟是分身乏术，自从『H2O』聘用了没有业界背景的藤仓绚一来助阵，从外注写手身上尝到甜头以后，SCA-自就仿佛发现了新大陆一般，又聘用了一个叫柚子璃刃的写手来全权操刀『电视消失之日』的脚本，其结果就是大家后来看到的。虽然游戏本身走的还是廉价路线，售价仅4000日元左右，但并没有因此吊起玩家们的胃口。不得不说，不仅是脚本不合格，原画师的选择也不合适，梱枝りこ的表现固然无可挑剔，以她的实力而言并没有因为出道作的失败而备受打击，后来发展得还是顺风顺水的，但以她纤细柔弱、少女味浓郁的画风而言显然与凌辱调教的重口味题材格格不入。其实莫说是梱枝りこ，放眼整个MOONPHASE都没有一个能画重口味风格的原画师。所以プチケロQ为什么不走纯卖萌的傻白甜路线呢？明明有大把合适的原画人选。往者已矣，多说无益。总之プチケロQ并没有成为第二个枕，但也没有过多影响到ケロQ/枕的口碑，死宅们一年到头踩地雷踩惯了并不以为然。『H2O』因为FD的出现热度依旧，改编TV动画的计划也在紧锣密鼓地执行着，玩家们热情高涨。SCA-自对梱枝りこ的赏识似乎也没有受到动摇，很快又派她加入『しゅぷれ』的制作，并担当主力。但结果『しゅぷれ』又掉了链子，状况笔者已经在karory一文中做过介绍，包括梱枝りこ在内的三位画师与角色类型八字不合，无法发挥出最佳状态，这不能不让SCA-自开始怀疑起自己的判断，哥们是不是真的选错人了？后来被寄予厚望的"四朵金花"分崩离析，单飞的单飞，下放的下放，ケロQ/枕的原画团队忽然一下子不复2006年时的热闹景象。这时候SCA-自倒是想起一个人来，就是那个当年曾被他戏言"不够成熟"的笼目。


▲笼目对用香烟做道具这档子事有着近乎病态式的执着，这当然与他是男性有关，可屡次的滥用不能不令人对他的审美表示怀疑

▲『COMIC LO』某一期的封面绘，只有右下角醒目的黄字在提醒读者，这是一本成人漫画杂志！

口漫画杂志的封面，非但没有人会觉得两者之间格格不入，反而将其视为『COMIC LO』的一大卖点，たかみち此人的厉害之处足可见一斑了。たかみち有一件独门法宝，就是用他的 ID 命名的“たかみち涂”，这也是笼目寻寻觅觅后如获至宝，并最终融入个人画风里的“神秘元素”。

在插画界，发明一种涂法和创造一种眼睛画法新流派同样了不起。笔者始终强调的一点是，ケロ Q/ 枕的作画风格中极具标志性的一点就是 CG 上色的手法，但那还不足以用“某某涂法”来加以命名，其本质上还是一种 CG 涂，无非是对线条粗细、阴影、渐变等细节上的掌握进行了个性化处理罢了。苛刻点说，たかみち涂也是一种厚涂，厚涂是国人画师最擅长的一种涂法，一般从 SAI 入门，研发出个人最顺手的笔刷之后就能很快上手并画出带有强烈个人风格的作品。たかみち涂的精髓其实并不是在涂法本身上做计较，たかみち本人对数码绘软件也不挑剔，Painter、SAI、Photoshop、CLIP STUDIO PAINT 他都能用，他的秘技不在笔刷上，也不完全在用色的感觉上，虽然很多人评价たかみち涂的特点就是用鲜艳的色彩和强烈的明暗对比来营造视觉效果。たかみち涂的精髓——或者说たかみち此人画风的最大特点——笔者认为在于“気気”二字上，也就是日语里常说的“雰囲気”。“雰囲気”对于作画而言是一门玄学，很难简单归纳为教条，更多情况下只能意会而不可言传。たかみち是营造“雰囲気”的高手，刚才也提到过，他为『COMIC LO』创作的封面绘绝对令读者们服气，如何不以出卖色相来吸引眼球，这是一个世界性的课题，たかみち做到了。生活化可能是营造“雰囲気”的一个方向，但未必就是全部。这不仅需要足够丰富的生活经验，也需要投入大量精力和情感去发现和体会生活中点滴的美。呃，这么说或许有点冠冕堂皇，换种说法就是要有勇气去跟踪、去偷窥、去盗摄生活中各个年龄的各种萝莉的千姿百态，然后配合大胆的上色手法，将这些犯罪证据转化为让人赏心悦目的画作。笼目最最佩服たかみち的就是这一点，当然我的意思不是如何成为一个了不起的跟踪狂变态，而是创作插画的思路。笼目在形容たかみち的特点时用到了“空气感”一词，这也是一个难以解释的词汇，他本人将这些从たかみち身上习得的心得归纳为四个字“色即是空”，后来还将自己的初画师取名为『空』，笔者也就顺水推舟给本文定名为『色即是“空”』，这个“空”指的就是笼目画风里与ケロ Q/ 枕体系里其他画师们不同的地方。笼目也明白自己在设计角色上不会有太大的自由空间，遥想他的偶像カワタヒサシ在『Toheart 2』里面对气势汹汹的御三家还能表现得不卑不亢，始终贯彻自己的画风，这样的待遇他笼目是得不到的。他师从的两位老师カワタヒサシ和たかみち都是业界著名的贫乳控，信奉“乳不平何以平天下”的理念，但就像カワタヒサシ为了公司利益也会设计久寿川会长这样的性感巨乳角色一样，如果要求笼目画巨乳角色他也会照做，而且表现得也很出色，后来甚至成了ケロ Q/ 枕的乳量担当，这都说明笼目身在 MOONPHASE 这样一个讲求统一性的公司里，在人设方面并没有太大的自由度。但在除去角色以外的整张画布上，笼目发挥的空间就很大了。这其中不仅有背景作画，也包含了对整个画面氛围的考量，这便是所谓“雰囲気”。

其实一直到『しゅぷれ』为止，ケロ Q/ 枕都不是一个在背景作画上愿意下大工夫的品牌，


▲『不迷途的羔羊』第一卷插画

而他们最大的竞争对手之一minori倒是正相反，很注重背景作画对于游戏画面的加成，因为对方阵中曾经有一个叫新海诚的强力外援，强行把OP动画拍成了风光大片，带动整个游戏团队一起强化背景绘的质量。现在大家都知道新海诚人送外号“壁纸诚”，人家是真的把每一帧画面都当壁纸在创作，所以『ef』出来以后有段时间大家都不敢跟minori叫板背景作画。在动画界，人设、作监、原画、动画、背景、上色是工作内容完全不同的岗位，人设画师有时会兼作监，但很少会自己动手画原画，更不会去碰背景作画，也不会自己上色。但在Galgame业界，人设和原画虽然也是两回事，但大多数情况下一个原画师既做人设和原画是家常便饭，原画也包括事件CG的设计，这当中就涉及到背景作画，有时候一个原画师甚至还要自己完成上色，这种一条龙的强者并不少见。虽说黄油原画师画事件CG是基本功，背景作画这关逃不掉，但也分擅长和不擅长两种，不擅长的话就只能找别人代劳。我们知道MOONPHASE有时会外聘一个叫吉田诚治的画师做背景外包，此人技艺了得，给各种游戏外包背景作画，自己有一个叫“TNK”的大手社团，Comiket上还扫到过他的本子，这就说明ケロQ/枕在这方面实力不强，但也意识到背景绘的重要性。笼目开始表现出这方面的才能是在得到『素晴日』的主力原画师的职位后，并在这部作品中发挥出了令人刮目相看的强大实力。





▲虽然一身不详的黑色蕾丝，还夹着一根与少女气质格格不入的香烟，但因为有蓝天白云作为陪衬，这张CG带给『素晴日』玩家的初印象多半是一种舒适悠远的感觉

在karory一文里笔者介绍过『素晴日』的角色分配（但官方刻意未公布分工情况），笼目一人独揽水上由岐、若槻镜、若槻司姐妹、以及两位男主角之一的悠木皆守，共4个重要角色，是该作当之无愧的主力原画师。最先引起笔者注意的是与第一女主角水上由岐相关的一系列CG。根据游戏设定，水上由岐是一个兼备优等生和不良少女双重气质的奇怪少女，喜欢在天台上抽烟耍酷，于是与水上由岐有关的很多经典事件CG都是以天台和蓝天白云作为背景的，其中有一张身着黑色蕾丝onepiece，夹着香烟凝视远方的CG特别有feel。这与游戏的名称『素晴日』（“素晴らしき日々”翻译作“美好的每一天”，不过晴字也可以用其本意来理解）相对照，这是很多玩家对『素晴日』的初印象。当然玩过游戏的人都知道该作的内涵远不是像WIN98开机画面那样“蓝天白云，宁静祥和”，而是一部猎奇度相当高的作品，不过单纯从作画的角度来说，『素晴日』让人很容易联想起『H2O』里的蓝天、沙滩和大海，女主角以这样纯净的背景作为陪衬，给人带来一种舒适的感觉。笼目还画过一张若槻姐妹的宣传插画，姐妹俩懒散的倒卧在一张纯白的床单上，同样纯白的制服随意的敞开着，这幅作品的光源其实非常诡异，为了强调近乎耀眼的纯白色而省略掉了很多阴影的处理，宛若躺在无影灯下纯白世界里的两个无垢少女正在毫无防备的小憩。这就是笼目一直苦苦追求的“雰囲気”“空気感”，只可意会而不可言传。『素晴日』是笼目探索个人画风转型后的出师之作，虽然从有些细节上仍可以看出他的不成熟——一如SCA-自当初告诫他的那样——比如容易纠结于某些道具，像是香 烟，屡屡滥用在其他气质与水上由岐截然不同的角色上，破坏了观赏性。不过瑕不掩瑜，笼目这次的表现给人留下了深刻的印象，获得了广泛的认可和很高的评价，这与『H2O』时的默默无闻形成了巨大反差，这一切都给了他莫大的信心，从此后的很多作品中可以看出，笼目已经可以熟练地把“空气感”融入到画布

▲『素晴日』的封套插画，是一张构图和用色都令人印象极为深刻的作品

当中，有时是利用调节光线和阴影的变化，有时是通过营造具有浓郁生活气息的场所，这些手法一如たかみち，可见笼目确实是个好学生。从性格的角度来说，笼目基本上是一个个性直率、擅长打顺风球的人，曾坦言自己最大的敌人是“压力”，容易在死线来临前陷入崩溃，搞不好也是心理素质不咋地的一类人，所以被公司雪藏的一年多时间里对他而言一定是备受煎熬的，如今苦尽甘来，既是对他不懈努力的一种回报，也给了他重新评估自己画师生涯的一次机会。那么，接下来的路该怎么走呢？

All things reincarnation

所以说，原点就是为了回归而存在的

其实，顺风球也不是那么好踢的，尤其是当教练根本不想让自己上场的情况下。

『素晴日』在那一年的萌 GAME 大赏上大出风头，口碑好得飞上天，本刊也曾授予其年度最佳 Galgame 的荣誉，但其实游戏的销量并没有多么弹眼落睛，2010 年在销量榜上出尽风头的是『晓之护卫』、『真・恋姬无双 萌将传』、『恋爱选举巧克力』、『クドわふたー』等几部作品，用老二投票的黄油玩家们显然更愿意为题材轻松，角色更萌的作品买单。而且『素晴日』因为某些内容过于阴暗猎奇也等于失去了再度进军 TV 荧屏的机会。站在经营者立场的 SCA-自不得不向萌势力低头，暂时冻结ケロ Q 的新作企画，而将注意力转向枕的新作开发，此后重新启用梱枝りこ和 karory 的原画组合，之前分别搞砸过一部游戏的藤仓绚一和柚子璃刃也都再次出现在了脚本写手的名单里，这样一个临时拼凑起来的团队贡献出的作品就是 2011 年的『忽然之间发现我已恋上你』。SCA-自似乎与愿意继续为公司用命的几位女性原画师们私下达成了某种协议，答应给予她们发挥的空间，也有可能只是出于搞均势主义的一贯立场，原画师们还是继续不断在不同的作品里轮换、组合，但每个人分到的角色不过一两人而已。这种不爽不快的做法导致的结果就是梱枝りこ和 karory 两人此后再也没有出现在ケロ Q/ 枕的游戏里，梱枝りこ后来一度转投方糖社，在轻小说插画方面也颇有建树，karory 则干脆放弃 Galgame 原画，以插画师自居了。那段时间也有出版社跑来抱笼目的大腿，先下手为强的又是角川 Sneaker 文库（早先也是他们率先挖角 2C = がろあ），这头“秃鹫”实力不强，嗅觉倒是够灵敏。笼目与轻小说家玩具堂合作了一部叫『不迷途的羔羊』的作品，后者是新晋的 Sneaker 文库大赏得主，获奖作被包装之后改名为『不迷途的羔羊』，这部学园日常题材作品不温不火，前后两年时间里连载了 6 卷，曾经改编成漫画，但没有捞到动画化的机会。此后笼目短暂加盟『向日葵教会和漫长的暑假』的原画阵，为家用机和掌机移植版补画了一些 CG。又过了半年，当初信誓旦旦要把一文不名的笼目捧出道的富士见幻想文库才姗姗来迟，找他合作了一部叫『Complete Novice』的轻小说，这是一部明显模仿『刀剑神域』的 MMORPG 题材的作品，作者田尾典丈并非庸碌之辈，不过既然有『刀剑神域』、『记录的地平线』等作珠玉在前，题材雷同的后进作品是很难红得起来的。『Complete Novice』连载了 5 卷还是不幸遭腰斩，田尾跟梱枝りこ也有过合作，但那部作品更短，仅 3 卷就完结了。不过梱枝りこ的运气比笼目要好，最终还是凭借一部『铳皇无尽的法夫纳』捞到了进军动画化的机会。笼目在插画方面则始终没有太多的建树，为轻小



说画插画更像是打发原画空白期的一种调剂手段，所以当『樱之诗』宣布将由他和狗神煌、基 4% 携手组成原画搭档时，笼目马上抛下插画工作，热情饱满地重回工作岗位。

参画『樱之诗』一事曾被笼目形容为“回归原点”，这话听起来颇为耳熟，因为 SCA- 自在宣传『素晴日』时也讲过类似的台词。本来嘛，原点就是为了回归而存在的。『素晴日』是笼目打响知名度的作品，当初为了给游戏造势，SCA- 自抬出了当年ケロ Q 的出道作『终之空』，把『素晴日』形容为前者的续作。现如今笼目也有样学样，称『樱之诗』是自己回归原点之作，这当然是夸大其词了，笼目跟『樱之诗』本来并没有什么渊源。不过这部后来被很多枕厨敬称为“『素晴日』精神续作”的游戏确实有着比表面上看要深远得多的渊源，“跳票 11 年之久的幻之名作”的广告语也并非一句虚言。

『樱之诗』的企画最早可能在 2002 年就已经有了，那时包括笼目在内的大多数后来 MOONPHASE 的主力成员都还没有加入公司。『樱之诗』原计划作为新品牌“枕”的出道作于 2004 年春季推出，原标题叫『樱之诗 –The tear flows because of tenderness.–』。SCA- 自当初的计划估计是这样的，他想学其他经营比较成功的公司一样成立两套班底开发不同类型的 Galgame，他自己擅长开脑洞，写一些有深度的脚本，会亲自带领ケロ Q，另外再成立一个新品牌“枕”，专门做一些题材轻松王道的学园恋爱物，这个品牌的脚本写手全部外聘，原画师则从公司的新人里提拔。受到提拔的那个“幸运儿”其实就是月音。月音首开了ケロ Q/ 枕提拔素人女画师的先河，后来在很长一段时间里 SCA- 自都更青睐没有从业背景的女性画师。不过月音后来的运气糟糕透顶，『樱之诗』已经完成得差不多的脚本却因为风格不合 SCA- 自的心意而遭到搁置，导致同时进行的另一个新作企画『H2O』后来居上，抢走了全部的开发资源。月音无奈从原先的主力原画师降格为 6 人原画团队中相对不起眼的配角，心怀不满的她很快辞职自立门户去了。

家底并不殷实的 MOONPHASE 不可能轻易舍弃掉一个已经实现一定完成度的企画，把『樱之诗』拾起来自己做的 SCA- 自不得不在其他企画的间歇挤出一些时间里继续推进『樱之诗』，所以开发工作一直断断续续，进展缓慢，后来游戏采用章节制的设置应该与这种困难的开发有着直接的关联。2006 年『H2O』发售时，『樱之诗』的第一女主角御樱禀被安插到『H2O』

▲原创插画，为第 18 届角川 Sneaker 大赏助兴而作



▲『统皇无尽的法夫纳』动画第 4 话应援插画

其中一条角色线里担任配角，算是传递了一个“『樱之诗』并没有被舍弃”的明确信号。不过后来月音的突然离职对游戏开发是一个重大打击，SCA- 自被迫另选贤能。这一点可以用一个事件来佐证，2008 年『しゅぷれ』发售时，作为预约特典枕向玩家们赠送了『樱之诗 第一章 ~ 春之雪 ~』的试玩版，其中用到的素材应该都是月音在职时早就已经制作好的。但在后来游戏完整版发售时，老玩家们很容易就发现第一章的人设跟 7 年前的试玩版完全不同。『樱之诗』从立案到发售经历了十几年的时间，ケロ Q/ 枕的创作阵容也发生了沧海桑田式的变化，最终出现在原画阵里的三人也代表着曾经左右着ケロ Q/ 枕的三股势力，基 4% 是不动如山的创业元老，笼目是少数由公司一手培养起来并经过大浪淘沙后至今仍留在团队中效力的嫡系中坚，狗神煌则是外注画师里实力最强的代表。三个人有着完全不同的作风，基 4% 成名已久，稳字当头；狗神煌锋芒毕露，名声在外；笼目

则一贯以独特的画风来彰显存在感。SCA- 自玩了十几年的排列组合，最后组合出这么一个阵容来恐怕也从来没有想到过，在如今人才凋零的岁月里多少带有点无奈，不过既然结果 ALL RIGHT，社长的安排应该也会被视为英明之举吧。

这部跳票 11 年之久的作品获得了比『素晴日』更多的赞誉。有枕厨甚至喊出了“完成三杀”的口号来褒扬该作，意思是『樱之诗』在 Getchu 销量榜、批评空间、萌 GAME 大赏三个有影响力的 Galgame 平台上都拿到了第一的成绩。其中勇夺 2015 年度萌 GAME 大赏年度奖最佳游戏金奖的奖项对于 MOONPHASE 来说确实是值得骄傲的荣誉，5 年前『素晴日』口碑如日中天也才勉强摘得铜奖，一度迫使 SCA- 自向萌系游戏做出妥协，如今他卷土重来总算得偿所愿。

看这部游戏的人设其实也有好几个显著的特点，其一是角色总数多，主角和主要配角超过十人，各章节还有分别登场的配角，角色总数在 40 人以上！其二是男性角色比重大，男女主角的人际关系网里有近一半的角色是男性，更符合现实生活而不太像以出卖女色为卖点的 Galgame。其三是乳量较公司过去的作品都有较大幅度的增长，甚至出现了两位欧派达到 90 公分以上的豪乳女主。这些变化都给人设工作提出了新的课题。枕官方照例没有公布角色分配情况，不过要辨认这三人的画风不算很难。笼目分到的是夏目蓝、鸟谷真琴两位女主角。第一女主角御樱稟的新版人设被狗神煌摘得，再加上夏目雫和冰川里奈，实际上与笼目一起瓜分了 5 位女主角，基 4% 这次甘当绿叶只画了几个配角。这是笼目与狗神煌第一次同台共演（『向日葵教会和漫长的暑假』里笼目是临时加入，不能算曾与狗神煌共事），9 年前『H2O』发售时两人都是名不见经传的新人，9 年后两人实际上代表的是ケロ Q/ 枕原画的最强实力。狗神煌名气更大，在戏份比重上占优也无可厚非，不过论原画实力两人其实在伯仲之间。观察角色分配会发现很多有意思的细节，两人既在发挥自己的长处，也在从对方身上学习，不仅画



自己擅长的角色类型，也画原本属于别人好球区的角色。由笼目担当的夏目蓝这个角色既是夏目家的一家之长，又是主人公们的任课老师，年龄最大却身高 145 公分的标准幼女体型。过去这类角色一般会交给砚来负责。笼目在构思小蓝老师时或多或少地参考了狗神煌代表作『学生会的一己之见』里娇小可爱的学生会长樱野栗梦的设计，幼女体型、可爱、受到学生们追捧的高人气、自认为成熟的个性、以及意外的值得信赖等特点都很相似。另一方面，狗神煌在翻新第一女主角御樱稟时显然也用到了很多她在创作『学生会的一己之见』时积累下来的心得，制服、发饰等外表元素都有『学生会』的痕迹。她设计的冰美人夏目雫和百合巨乳少女冰川里奈原本都不属于她擅长的类型，以前无口类角色一般都由基 4% 来担当，乳量输出则是笼目的分野。狗神煌在绘制冰川里奈的 CG 时还刻意改动了眼睛高光点的位置，这本来是分辨两人画风最直接的视觉要素之一，笼目的高光点在左上和右下的对角线上，右下的高光点大；狗神煌正好相反，画在了左下和右上角，但冰川里奈的高光点却跟笼目的习惯画法一样，不过在非 CG 的其他插画里则又改回她自己的习惯画法。不知道狗神煌这么做的具体用意是什么，说不定只是想跟玩家们开个玩笑也说不定。两位画师这样相互模仿相互吹捧的现象在ケロ Q/ 枕以前的作品里从未发生过，如果不是打内心里认可对方的实力，并且乐在其中的话，应该不会随便拿这么重要的工作来当试金石吧。这其实也反映出笼目与狗神煌合作时放松愉悦的工作状态，两人第一次合作就产生了奇妙的化学反应，这是一味追求统一性的ケロ Q/ 枕十几年来从未有过的。

『樱之诗』的成功预示着笼目的事业进入了一个新的阶段，以前几乎没有人能在与狗神煌合作时不被其耀眼的个性光芒照得灰头土脸，笼目这个“异类”却能做到跟狗神煌惺惺相惜，平分秋色。而且还能够自如得掌握原本属于其他画师擅长的角色类型。这两点已经足以证明他拥有独当一面的实力，如果不是因为他不愿冒险，而且在压力面前容易低迷的个性的话，笼目或许可以在更大的舞台上尝试去追逐更多的成功，但眼下ケロ Q/ 枕的原画阵正因为有他的存在才显得坚如磐石。目前『樱之诗』的续作『樱之刻』正在紧锣密鼓地开发中，在这个不景气的时代里，祝愿这部作品未来能够大卖，也希望笼目个人能有更多优秀的作品问世。▲



▲笼目为『食梦者玛利』创作的应援插画，被作为动画 DVD 第 7 卷的特典



人中自有寻常少女
书中自有跋扈妖魔

本居小铃之一设相关考察与漫谈

PEOPLE HAVE UNUSUAL GIRL, THE BOOK'S OWN DOMINEERING DEMONS

■文 /MHCG ■责编 / 如月千华、稗田 ■美编 / 塔里

不夸张地说，东方系列向来不乏某种特殊类型的角色，上至某位远道而来却只为讨打的天人，下至某位自称黑幕而惨遭围殴的雪女，都属于热爱“作死”的角色典范。虽说如此，在近年来的东方系列作品中这类作死爱好者却似乎受到了神主更多的青睐，某位成功登上自机宝座的天邪鬼就是一例。当然硬要说的话，这种外传性质的主角也不能算是什么伟大的成就，不过另一位作死不断的主角就不一样了，她就是在近日里迎来了四周年连载纪念的『东方铃奈庵』这部官方漫画作品名正言顺的主角——本居小铃。作为人间之里中“铃奈庵”这一租书店的经营者，小铃在某一天获得了能够读懂常人所无法阅读之书籍的能力，然而这一能力却使得她有意或无意地唤醒了许多被封印在书籍中的妖魔，也使得她成为了幻想乡中广大作死家族中的一员。纵观『铃奈庵』这四年以来的连载，在人间之里中发生的与小铃有关的恶性妖怪事件虽然不在少数，但主要的问题还是在于小铃本人对于妖怪（或者说与妖怪密切相关的“妖魔书”）热切的好奇心，这一好奇心导致她不再具有幻想乡中的一般人类所应有的价值观，换句话来说就是她对于这些事件的发生以及影响并没有什么特别的排斥与恐惧，甚至有时还会乐于见到这些事件发生在自己身边。这样一来，那个在人间之里中正常生活甚至合法经营着自家店铺的她，与那个对于妖怪书籍有着非同寻常兴趣甚至引发了事件的她，就形成了现在展现在读者面前的一大角色的核心矛盾，而来源于这种矛盾的反差感正是小铃的人物魅力所在。基于这一矛盾，小铃在『铃奈庵』剧情中就可以一边卖萌一边表现出自己腹黑的特质，堪称是一种非常便利的角色塑造方式——然而光是会卖萌与卖腹黑其实并不能立体地表现出小铃这一由神主精心塑造出的角色，如果想要挖掘出小铃这位角色的一设深度，我们就需要更进一步的考据与分析了。



古事皆通的文学少女
小铃之姓名出典
Old things are all through the literary girl

说到小铃这一角色值得考据的地方，首先不能不提的就是她的姓名。作为人间之里中为数不多的知识分子，小铃的姓氏“本居”正源于日本历史上的一位著名学者——本居宣长。有趣的是，这一姓氏的出处与阿求——“稗田”姓氏的出处极为相似，毕竟她也是稗田阿求这位病弱文学少女为数不多的朋友之一，可以看出她们具有着类似的学者气质。“稗田”方面，正如大多东方系列的爱好者早已熟知的那样，阿求出色的记忆力与御阿礼之子的身份都来源于“稗田阿礼”这位『古事记』（编于公元712年，为日本最古老的历史典籍）的编纂者；“本居”方面的这位代表对于国人来说则可能较为陌生，然而本居宣长实际上在日本的国学发展中有着相当大的贡献，甚至被称为江户时代（1603-1868）的“国学四大名人”之一。若要论这位提倡“古道”（即复古思想，强调日本传统文化而非外来思想理论的重要性）的学者最大的事迹，便是他出色地撰写了『古事记传』这部长达44卷、针对『古事记』之解说典籍这一点了。在当时的日本国学研究圈中，解读『古事记』这部重要的日本历史资料的工作正进行的如火如荼，然而并没有任何人能够成功解读这部撰写于千年前的典籍——除了有如神助的本居宣长这位学者。藉由这一解读工作，有关于日本古代神道教谱系以及古代人民的生活情况的研究都得到了非常重要的一手资料支持，也奠定了他作为日本国学大师的地位。不仅如此，其在文学研究领域也有所建树——“物哀”（简单来说就是一种在看到萧瑟凄凉的景物之后而生的空虚与悲伤之感）这一著名的日本古代文学审美理念便是本居宣长藉由深入研究『源氏物语』这部情感描写十分细致的作品而提出的。由此可以看出，小铃的这一人物设定“具有能够解读他人所不能解读之书籍能力的文学少女”可以说是完全基于本居宣长的特点而设想出来的，甚至连“小铃”这个名字或许也是来源于本居宣长给自己家宅的命名：“铃屋”（如今的本居宣长旧宅正在日本三重县松坂市作为“本居宣长纪念馆”对外开放，身在日本有兴趣的读者们可以前去一览古人风光）。有趣的是，稗田阿礼与本居宣长之间的唯一接点是超越了千年的『古事记』这本典籍，而稗田阿求与本居小铃之间的接点或许也是来源于她超越了千年的幻想乡中的知识——『古事记』是外界过去的历史，而阿求本人则相当于幻想乡的历史，能够理解这份历史的小铃与她之间的交往或许就是本居宣长对于『古事记』之解读过程的一种重现吧。在幻想乡的“人类”世界之中，正如她“识文解意的爱书之人”的称号所表现出的那样，大概也只有小铃能够与宛如书本般记载着历史的阿求互相理解，也只有“本居”这个姓氏适合这位能够理解一切文字的少女了。



不愁生活的闲适少女
小铃之日常生活
Don't worry about leisure girl

与东方系列中其他大多数角色不同，由于小铃是一部长期连载漫画的主角而非STG游戏中仅有几句台词与设定的普通登场人物，这使得平素里很难被提及的“日常生活”这一人物塑造的重点项目也可以很完整地被展现在我们这些读者的眼前。那么，在迄今为止『铃奈庵』连载的四十余话中，这些日常生活的场景究竟揭示了小铃怎样的设定呢？

首先，从『铃奈庵』这部漫画里可以看出小铃是一位东方系列中极少数确认了其父母真实存在的角色。与魔理沙那样基本上仅存于设定中的父母不同（『求闻史纪』与『香霖堂』等作品中提到了他们在人间之里经营着一家名为“雾雨店”的道具店，但并未在任何作品中正式

登场），在这部漫画中有着明确的证据表明小铃的父母生活在人间之里当中。小铃的父亲在漫画中曾以实际的形象登场，并且和小铃也有一些父女之间的互动，虽然并未露出正脸但也算是在幻想乡中添加了一位有迹可循的男性角色；而小铃的母亲虽然没有实际露过面，但从她在幕后与小铃亲密的对话中也可以看出小铃的家庭还是非常幸福的。这一“家庭”的设定虽然并非『铃奈庵』的重点内容，甚至即便将其完全移除掉也不会影响到『铃奈庵』的剧情主线发展，不过这一看似不必要的设定仍然让小铃的人物趣味性与饱满度提升了不少，毕竟就算在东方系列的众多角色之中能够确切地拥有自己的父母的人也是很稀罕的呀。

不仅如此，从涉及到小铃父母的一些场景中也可以看出“铃奈庵”这一自家经营的租书店铺其实同时也是他们的住宅，换句话说铃奈庵其实是改造自人间之里的民居而并非是单独建造出的专用店铺。考虑到人间之里的生活水平其实只相当于日本的近代社会村庄，其住民仍然是以农业与畜牧业为主要生存手段，这样一种仅基于家庭成员与住宅环境便可实行的商业运作方式想必是最为方便且廉价的吧。同时，从『铃奈庵』的剧情中也可以看出小铃家主要由身为成年男性的父亲负责主要的新书进货工作，而由娇小可爱讨人喜欢的小铃负责需要与客人交互的工作（如接待前来的客人、亲自上门送书与收取还书等），这一业务分配情况可以说是非常合理地利用了家庭成员各自的优势所在。虽然从理论上来说让一位十几岁的小女孩单独出门跑业务是一件比较危险的事情，不过人间之里内部的社会状况目前看来还是比较平和的，不太可能出现无法控制自己双手的萝莉控之类的犯罪者。同时，由于『铃奈庵』的剧情中提到了各类妖怪们其实都在暗中保护着人间之里（如天狗帮助防范台风，河童帮助防范水灾），在这样的环境之中小铃身为人类方的成员很难遇到什么致命的危险。有一种观点认为“唯有秩序稳定的社会才能滋生有效的教育机构”，从『铃奈庵』剧情中描绘出的寺子屋的盛况来看，人间之里的社会秩序还是相当令人放心的——毕竟就算是慧音这样公认讲课比较无聊的老师都没有影响到寺子屋的人气嘛。

当然，以小铃的知识储备量来说她并没有去寺子屋上课的必要，而且就算真有什么不明白的地方只要直接问她的闺蜜阿求也就什么都解决了，这样一来，不必负担课业压力的小铃应该就可以专心投入工作了——然而从『铃奈庵』至今为止的剧情来看，小铃平日里其实并没有什么客人可以接待，会经常来拜访她的除了对看书有着特殊爱好的大主顾阿求之外也就只有偶尔会借几本书而且还经常拖延还书时间的主角二人组，以及主要是来观察小铃与妖魔书之间关系而非借书回去看的猫藏人形态化身了。虽然从诸如醉马之木与紫眼龙神像等章节中可以看出小铃家的租书生意在人间之里中还算是颇有名气，不过考虑到人间之里的人口密度不会比现实中一般的村庄要高出多少，这种周期较长的生意仍然很难为铃奈庵带来多少客流量，或许正因如此，小铃才能够把收集与阅读妖魔书这种耗费时间的事情作为自己闲暇时的消遣吧。有趣的是，虽然收集妖魔书以及古书的行为估计要花不少钱（大多都是小铃私自挪用的铃奈庵经营费用），不过小铃并没有因为这笔额外开支而发愁自家的生计，反倒还经常抛下手头的工作与阿求等熟人一起搅进各种各样的事件之中。这样来看，其实小铃家应该还算人间之里中比较富裕的阶层——虽然小铃的寝室（由铃奈庵的阁楼改造而成，出现于第十四话）看起来比较破烂，而身为大地主的阿求也吐槽过小铃家短缺的存粮，不过从铃奈庵店面里优雅的装潢以及高质量的日常用具来看这也只不过是阿求作为有钱人的嘲讽而已。





沉迷书中的爱妖少女
小铃之作死爱好
Indulge in the book of love demon girl

当然，正如上文所说，小铃的日常生活内容并非仅来源于她身为铃奈庵店员的身份，而同时也来源于她的“妖魔书收藏家”这一个人爱好。问题在于，她的这个爱好带来的基本就只有对于灵梦与魔理沙这些问题解决者们来说源源不断的麻烦而已，甚至有时还会将她本人一同拖进事件的漩涡之中。究其原因，还是因为“书”这一载体在东方系列的世界观之中有着非常特殊的性质。一般而言，生活在外界的我们会称书籍为“文字”的载体，或者更进一步称之为“思想”的载体，这些内容在我们看来并不会有什么实际的危害，然而在人妖并存的幻想乡之中可就不一样了：“文字”会成为封印古老妖怪的符法，而“思想”也会成为催生全新妖怪的温床。这些涉及到妖怪的特性在那些由妖怪撰写的或是记录了妖怪存在的“妖魔书”中尤为明显，从『铃奈庵』的剧情就可以看出小铃的藏品里有着许多封印了妖怪的书籍，甚至有些书中还存有被小铃使用后才会创造出新妖怪的陷阱，正可谓是处处都充满着令人措手不及的危险。古语有云：“书中自有黄金屋，书中自有颜如玉”，可惜幻想乡里的书籍或者说小铃家里的书籍大多并不是那样美好的东西，就比如说在第二十四话与第二十五话中出现的“易者”这种从人类转化而来的妖怪就是利用了小铃阅读并使用自己所写的占卜书这一行为而重新现世的，若不是他并没有什么恶意的话将其召唤出来的小铃早就已经遭殃了。

不仅如此，“书”这种道具其实与其它常被使用的道具类似，都有着被神明附身从而妖化的可能性——即变为东方系列中近期戏份非常充足的“付丧神”这类妖怪。由于『铃奈庵』的故事是发生在『辉针城』剧情中由鬼人正邪与少名针妙丸等妖怪引发的异变之后，而这一异变的本质实际上是以针妙丸小槌的魔力使一般的道具变为付丧神，那么即便异变已经被自机们解决了也不会影响到依靠由小槌以外的渠道获得的魔力而诞生的付丧神——实际上辉针城 EX 面的太鼓付丧神堀川雷鼓就是运用了在外界获得的魔力让自己以及其它许多付丧神永久保持了现在的形态。因此，小铃那些原本就有魔力存在的藏品都有着付丧神化的可能性，不过这份魔力并非来自外界而是来源于“妖魔书”本身的特性，正如魔理沙与灵梦在第十二话中讨论付丧神问题时所提到的“小铃店里的妖魔书本身就有着能导致付丧神出现的魔力”这一点一样。不过与一般付丧神不同的是，铃奈庵里大多数的案例并非是书籍的“实在本体”而是书籍的“文字内容”化为了付丧神，这正是因为小铃的藏品里本来就有着封印了妖怪的书籍，而这些妖怪被小槌的魔力波及到以后再进一步凭借妖魔书的魔力化为了完全的付丧神——这些付丧神甚至可以脱离书籍本体的限制而附身到现实中其它的道具之中，就比如小铃的一只鞋子就因为这次骚动而化为了比较低级的付丧神，所幸魔理沙在它闹出更大的麻烦之前就将其退治了。虽说小铃在这一事件中也是受害者，不过事情的起因还是因为她收集了太多的妖魔书以至于险些失去控制，很难完全洗清她的责任……



然而说到底，小铃会被人当作“作死”系角色的主要原因并非是小铃收集妖魔书的爱好，而是她对待这些妖魔书的态度。实际上，虽然小铃“能够读懂任何书本的能力”是在最近（『铃奈庵』第一话前不久的时间点）才觉醒的，不过从同一话里的内容就可以看出来小铃其实从很久之前就已经开始收集妖魔书了，足见她这份兴趣并不是因为自己的能力才产生的。问题在于，她的这个兴趣在她能够读懂妖魔书之后却变得变本加厉起来，甚至让她开始借助这一能力来踏入到妖怪的世界当中。比如，小铃曾经为了退治其它妖怪而故意从妖魔书中释放出一些能够对其产生克制的妖怪，又或者是反向利用自身能够读懂妖怪语言的能力来书写妖怪的文字并瞒着灵梦等人与妖怪产生了交流，总之她对于接触“妖怪”这类一般人谈之色变的生物这件事并没有什么抵触，倒不如说她是在享受着这一过程更为贴切一些——虽然从小铃本人在『铃奈庵』里的一些表现来看她很显然是一个非常害怕妖怪的小女孩，甚至胆小到只要见到比较可怕的妖怪就会昏倒，但不知为何她对于妖魔书以及其中存在的妖怪却毫无恐惧之心，这可谓是『铃奈庵』这部作品里最大的谜团了。当然，由于小铃一般只是出于好奇心





与一时兴趣才与妖怪产生了接触，有时甚至是在她无意之中就惹出了麻烦，因此在『铃奈庵』故事里发生的许多事件其实到最后都脱离了小铃的掌控——所幸还有灵梦与魔理沙这对妖怪退治组合可以帮小铃收拾她留下的烂摊子。然而要命的是，即便小铃的能力已经发展到可以一眼便读出妖魔书中所含的“妖气”，但可能是因为她其实并没有切身体会到这些事件的危险性（因为大多都被主角组消灭在了萌芽之中），又或者是因为并非所有与她这种行为有关的事件都产生了恶劣的影响，总之小铃直至最新的连载内容也没有表现出一丝一毫想要反省自己这种作死行为的意思，正如阿求在『铃奈庵』第十六话中所吐槽的那样：“你要是从身为人类的道路上走偏了的话可不关我的事哦？”

……可惜的是完全没有反省之意的小铃是一边亲昵地点着阿求的脑门一边这样回答的：“如果我真的走偏了的话，你这位稗田家的妖怪记录家怎么可能不管我呢？嗯？”

受人偏爱的幸运少女
小铃之人际关系

Old things are all through the literary girl



说到阿求与小铃的这段充满了百合气息的对话，就不得不提一下『铃奈庵』这部充分表现了幻想乡里“贵圈真乱”特点的作品中围绕在女主角小铃身边的那些角色了。虽然从阿求与小铃这两人之间从第一话到最新连载内容中持续不断的亲密语气与动作似乎可以看出『铃奈庵』的官方 CP 倾向，阿求也曾对来自己家玩的小铃说过“看来你真的没什么朋友呢”这样的话（潜台词：“你的朋友只有我”），但如果只有这样一对 CP 可供脑补的话也显得有些太过无趣。可喜可贺（？）的是，虽然阿求上面的这句话可能并没有说错，毕竟小铃在面对除了阿求以外的人的时候基本都使用着敬语而不是朋友之间的平常语气，不过幻想乡里与小铃关系不错的角色其实还是不少的，就比如说化身成人类前来教授小铃妖魔书知识并成为小铃崇拜对象的大狸子猯藏——虽说二设里猯藏与小铃的 CP 还算是比较流行，一设中这两人的交点除了“店员”与“顾客”的关系之外其实就不是很多了，很难有着后续的发展。除了她以外，就只剩下经常上门拜访的有着“人间之里之外唯二会来铃奈庵借书的人类”这样称号的主角二人组了。虽说如此，这两人分别与小铃之间的关系却也有着微妙的差异——

灵梦方面，作为幻想乡中担负着保护人间之里责任的博丽巫女，她似乎也同时把保护小

铃这位作死不断的幼女当作了自己的义务。虽然博丽巫女那中立的立场让她无法完全偏袒小铃，不过很明显她还是将有些天然黑的小铃看作了一个需要照顾的对象。例如说，当灵梦在『铃奈庵』第四十五话中得知小铃失踪时，她直接就失去了平常的冷静并且立刻打算前去搜寻小铃的踪迹，甚至还使用了以往从未用过的“听取神明的声音”这一巫女的技能；当她得知小铃有可能被天狗掳走时也是立刻就激动地杀上了妖怪之山找文文对质，还直接放出了两个阴阳玉（STG 中的子机）准备用武力解决问题，足见暴力巫女的本色。考虑到灵梦自小无亲无故这一生活情况，或许她对于小铃这份有些急躁的关心其实只是因为她将小铃当作了自己一个经常惹麻烦的可爱妹妹吧，而对于小铃来说，灵梦也是一位值得她信赖的妖怪退治专家，正如她在第一话中以一脸纯真的表情对灵梦所说的那样：“如果书中的妖怪真的跑出来的话，就要拜托您来解决了呢！”。虽说如此，由于灵梦在第二十五话中发表了“人间之里中的人类绝不能转化为妖怪，否则就是对于幻想乡平衡的一种破坏”这一观点，这样一来如上文所述与妖怪有着密切关系的小铃就很容易成为灵梦的监视目标。考虑到灵梦无时无刻不保持“中立”的设定，这一情况给她们两人之间的关系提供了另一种可能有些黑暗的可能性——虽然从灵梦一直以来的表现来看她很难对熟人保持真正的中立就是了。

至于魔理沙方面，这位素性不佳的普通魔法使与小铃的关系就不是那么明显了。在上面提到的小铃失踪案件中，魔理沙的表现正与急躁的灵梦相反：她不单没有像灵梦一样焦急万分，反倒是冷静地开始分析起这起案件的来龙去脉，似乎并没有把小铃的生死当作一件大事。当然，我们知道魔理沙虽然有着喜欢偷盗的恶习，但总归还是可以算作一个“好人”；她会采取这样与灵梦相对的方式来处理问题，其实是因为『铃奈庵』这部作品其实一直以来对于魔理沙的定位都是一名“智将”。在之前的一些两位主角并未共同行动的事件中，魔理沙都采取了非常现实主义的推理方式而并非是用像灵梦一样直接冲上去的莽撞方式来解决问题，也正因此在粉丝圈中得名“神探魔理沙”。实际上，她在这一小铃失踪的事件中成功推理出了小铃的行踪并立刻前往了妖怪之山，足见她对于小铃的安危仍然是非常重视的——可惜的是她还是慢了开挂（神明之力）的灵梦一步。不管怎么说，起码对于向来吊儿郎当的魔理沙来说这已经是她能为小铃提供的最为认真的帮助了。

基本上，从这两人各自的情况可以看出小铃与她们的关系并非是一般意义上的“朋友”，而更多是一种“被保护者”与“保护者”的关系，会出现这样的情况，除了小铃本人可能确实鲜少有与她们拉近关系的机会这一点，大概就是因为小铃的作死特性实在是太过强烈了，足以唤起两位主角想要照顾她的母性本能了吧。虽然这么说，但如果小铃再这么作死下去，迟早有一天要闹出连这两人都无法解决的大麻烦……当然许多爱好者其实正期待着这样的剧情就是了。



结语

epilogue

『铃奈庵』连载至今四年以来，借助漫画载体的强大威力，本居小铃这位主角可谓是近期东方系列中塑造最为立体也是最为出色的角色了。然而不得不提的是，小铃在近期『铃奈庵』连载剧情中的存在感开始变得有些稀薄了起来，由于最近的剧情主要是在讲述妖怪与人类之间对于人间之里的支配权这一话题，身为一介平民的小铃很难像主角组或是阿求那样深入到与之有关的事件当中，也就自然少了许多的出场机会。虽说如此，小铃再怎么说也是『铃奈庵』这部作品的主角，其鲜明的人物性格也吸引了不少人气，想必负责剧情编排的神主与负责作画的春河もえ老师不会放下小铃不管吧——

毕竟，游离在人类与妖怪边界的她正是东方系列世界观中不可或缺的一类角色。▲





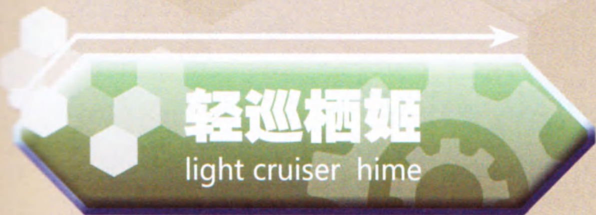
『舰队收藏』深海栖舰解析（中）
提督，请再看看我
■文/潜行吧豆子 ■责编/稗田 ■美编/塔里
テイトク、ワタシタチ……モドリマシタ



从“深海篇（上）”起，我们提到了在颇受广大玩家及非玩家人群猜疑的深海栖舰中，那些以IJN战沉舰船为原型的深海栖舰。从中我们也展开了详细的分析和历史推敲，请牢记，游戏终究是游戏，设定终究只是停留在纸面上的笔墨，无论如何也改变不了罄竹难书的血泪和人们对真正历史的理性思考和正确价值观。

本期的“提督，请在看看我”主要会讲到两位在化身为深海栖舰前遭遇比较“惨”的深海栖舰，与其说以IJN为原型，倒不如说是以轴心国战沉舰船为主题较为适宜，当然这也算在记下本文的初衷之内。谈到她们二者的遭遇较“惨”，是因为她们在长眠大海之前都同样遭遇的是实力强大于己或数目压倒于己的对手……





“轻巡栖姬”首次登场于2015年秋季活动的E2关卡，这张图的任务名在游戏中便是“科隆班加拉岛海战”。

从海战原型上考虑，结合“轻巡栖姬”本身的立绘，其原型毫无疑问便是IJN在1943年7月13日于科隆班加拉岛海战战沉的“川内”型轻巡洋舰的三号舰——“神通”号轻巡洋舰。

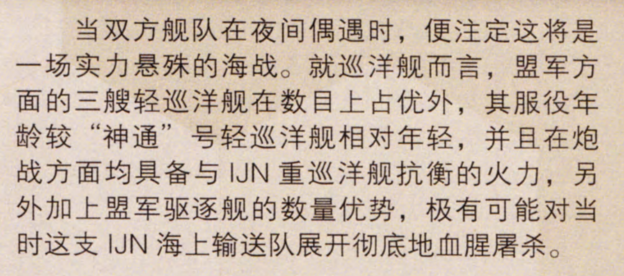
“神通”号轻巡洋舰于1925年7月31日竣工于神户川崎造船厂，自1936年起担当“第二水雷战队”旗舰，至1941年太平洋战争爆发前，经过多次装备改装。



惨遭屠杀 or 困兽之斗？

如果要仔细说2015年秋季活动的E2关卡，以及“轻巡栖姬”和其原型“神通”号轻巡洋舰之间的关系还是相对比较简单粗暴的。虽然说科隆班加拉岛海战这场夜战在整个太平洋战争历史中只能算轻描淡写的一笔，也没有太多绘画作品，更别提当年这场夜战时的影像资料了，但对于IJN或者“神通”号轻巡洋舰本身来说还是充满悲壮色彩的。

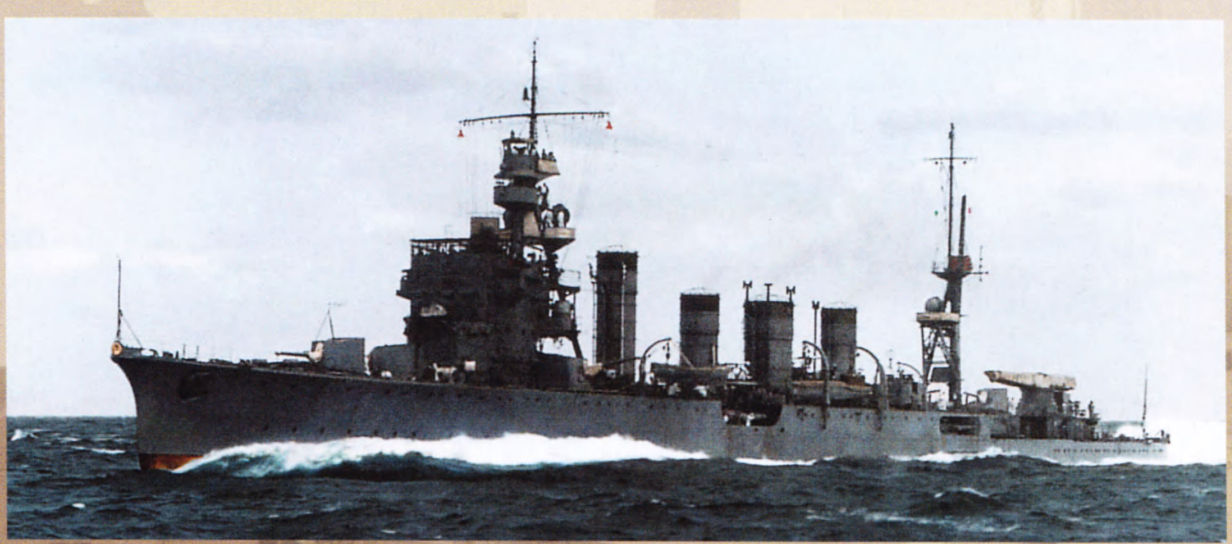
从1943年7月9日起，IJN“第二水雷战队”便以“神通”号轻巡洋舰为旗舰，率“清波”、“雪风”、“浜风”、“夕暮”和“三日月”号五艘驱逐舰掩护“皋月”、“水无月”、“夕凪”、“松风”号驱逐舰进行兵员及补给输送任务。而在7月12日夜间，IJN的这支海上输送队便在所罗门群岛的科隆班加拉岛遭遇盟军第36.1特混大队拦截。其第36.1特混大队主力为两艘隶属于美国海军的“火奴鲁鲁”号和“圣路易斯”号轻巡洋舰，以及来自新西兰皇家海军的“利安德号”号轻巡洋舰，另率十艘驱逐舰。



当双方舰队在夜间偶遇时，便注定这将是一场实力悬殊的海战。就巡洋舰而言，盟军方面的三艘轻巡洋舰在数目上占优外，其服役年龄较“神通”号轻巡洋舰相对年轻，并且在炮战方面均具备与IJN重巡洋舰抗衡的火力，另外加上盟军驱逐舰的数量优势，极有可能对当时这支IJN海上输送队展开彻底地血腥屠杀。







▲1939年，在鹿儿岛县佐多岬外海域进行海试的“神通”号轻巡洋舰，此时两座90厘米探照灯已换装为了一座110厘米探照灯





“你们快走，这里我顶着！”

面对敌阵的绝对优势，“第二水雷战队”旗舰“神通”号轻巡洋舰当即打开探照灯向其航行，掩护己方驱逐舰队趁机撤离战斗，并朝敌舰倾泻鱼雷予以还击。

当探照灯打开后，“神通”号轻巡洋舰无疑成为了盟军三艘轻巡洋舰集中炮击的对象。密集的炮火，也使得“神通”号轻巡洋舰在交战后不久便全舰火光冲天，舰长佐藤寅治郎大佐和“第二水雷战队”指挥官伊崎俊二少将在炮击过程中中弹身亡，“神通”号轻巡洋舰也因舰尾中弹严重，失去转向能力。即便如此，“神通”号轻巡洋舰依然保持舰炮不断射击，共发射 31 枚九三式酸素鱼雷，最终于晚上 11 点 28 分，因右舷尾部机舱遭敌鱼雷雷击，导致舰体断裂沉没。“神通”号轻巡洋舰上 482 人阵亡，仅有少部分幸存者被 IJN 的伊 180 号潜艇救得及美军舰船俘获。

由于“神通”号轻巡洋舰的“夜战突入”，“科隆班加拉岛海战”最后则是以 IJN 方面战略胜利告终，数量上位于劣势的 IJN 仅“神通”号轻巡洋舰战沉，而盟军第 36.1 特混大队一艘驱逐舰被击沉，三艘轻巡洋舰遭受重创，其中绝大多数击伤成果均为 IJN 方面的鱼雷所为，“雪风”号驱逐舰的鱼雷甚至还被误报为顺利击沉敌方轻巡洋舰。

但尽管这次海战中 IJN 确实取得了战略性胜利，运输任务顺利完成，但也只能归为侥幸。尽管“神通”号轻巡洋舰全舰当日的英勇获得了敌人的高度赞扬，但事实之举，也不禁让人在这莽撞之勇上想到“以卵击石”这个词。更重要的是“神通”号轻巡洋舰的“先行一步”，也无法改变日后日军在所罗门群岛的惨痛失利。



▲ 1987 年，立于吴市长迫公园（旧日本海军墓地）的“神通”号轻巡洋舰战殁者慰灵碑

附：当时的“第二水雷战队”指挥官伊崎俊二少将，也因坐镇“神通”号轻巡洋舰而共同战殁，追授海军中将军衔。1987 年 9 月 22 日，“神通”号轻巡洋舰战殁者慰灵碑建于吴市长迫公园（旧日本海军墓地），而伊崎俊二中将（追授）的墓碑便在其正前方。

相关设定考证

“轻巡栖姬”的武器配置中，前两格装备的“6inch 单装炮”，个人认为在口径上与“神通”号轻巡洋舰在战沉没前所装备的“50 口径三年式 14cm 单装炮”相接近，后者战沉时装配有 7 门“50 口径三年式 14cm 单装炮”，而在“轻巡栖姬”的立绘中也能明显观察到展现了 6 根炮管状物体（可能另有一根由于角度问题未在立绘中展现）。

但若从历史角度上考虑，也不排除所谓“6inch”的设定是因为当时“神通”号轻巡洋舰所对战的所谓敌方三艘巡洋舰使用的是美国海军或新西兰皇家海军的 6 英寸 47 倍径 Mark16 型或 6 英寸 Mk XXIII 型舰炮，只可惜这两种均为连装炮或三联装炮。



所以第三格装备的“22inch 鱼雷后期型”，以及立绘中的所谓四联装鱼雷，在原型上也可能会有两种可能性，其一便是“神通”号轻巡洋舰战沉前本身装备的四联装 61cm 九三式酸素鱼雷（约 24 英寸），其二便是给予“神通”号轻巡洋舰最后一击的美国海军驱逐舰中，也有装配着四联装 21 英寸鱼雷发射管的“巴格里”级驱逐舰存在。

而最后一格装备的“深海探照灯”索性连推测的功夫都能免了，当然影射的也正是“神通”号轻巡洋舰最后那场夜战所使用的 110 厘米探照灯了。



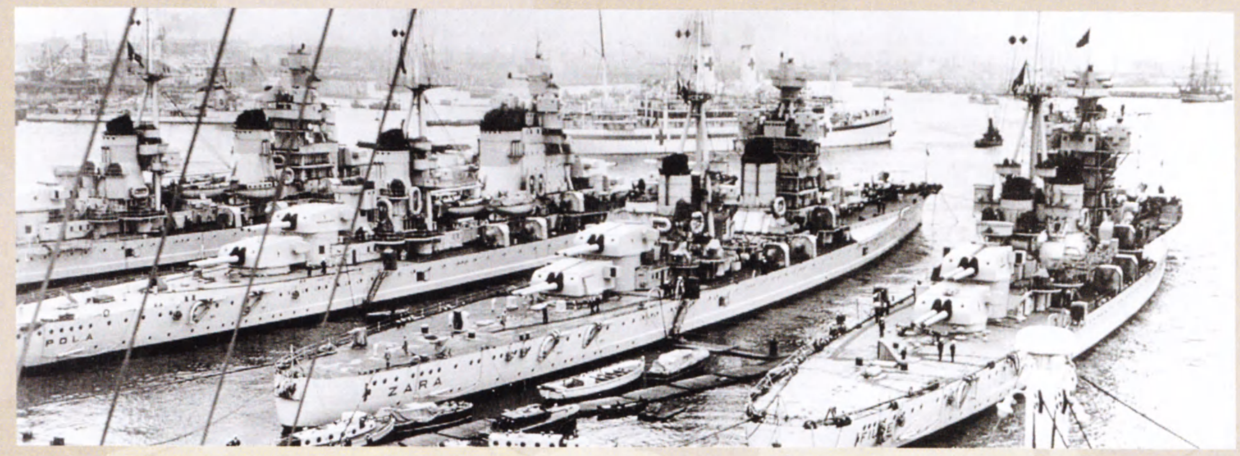
重巡栖姬
heavy cruiser hime



“重巡栖姬”首次登场于 2016 年冬季活动。从“重巡栖姬”腿部的长袜上看，黑白相间条纹的设计，与之前实装的“利托里奥”、“罗马”号战列舰所穿着的、代表意大利皇家海军（RM）防空识别纹的红白条纹长袜极为相似。另外，“重巡栖姬”所处的 2016 年冬季活动 E3 关卡，共同通关奖励则是同时间段实装的意大利皇家海军“扎拉”号重巡洋舰。因此，对于“重巡栖姬”的原型考证，许多人都考虑到会与意大利皇家海军或“扎拉”号重巡洋舰本身有着密不可分的关系。

而与其猜测“重巡栖姬”的原型是“扎拉”号重巡洋舰或在后一场活动中实装的“波拉”号重巡洋舰这类单艘舰船为原型的说法，我个人更偏向于说“重巡栖姬”的设定较接近于“扎

附：2016 年冬季活动 E3 关卡的原型是太平洋战争后期，日本方面所希望在北海道海域发动的“捷四号”作战（未实施），从该关卡的地图上也不难判断，己方舰队的出发点便是北海道和现俄属库页岛之间。



▲ 1938 年停靠在那不勒斯的“扎拉”级重巡洋舰四姐妹（左起分别为“戈里西亚”、“波拉”、“扎拉”、“阜姆”号）



▲日本军用探照灯测试。明治时代的探照灯标准为 90 厘米上下，可探照距离标准约六公里，大正时代至昭和战末，探照灯尺寸标准已能达到在 150 厘米至 200 厘米间，探照距离约七至九公里



▲左起：2016 年冬季活动 E3 地图、库页岛、克里特岛

拉”级重巡洋舰（指 1943 年 3 月马塔潘角海战中的“扎拉”、“阜姆”、“波拉”号重巡洋舰）的命运。

当然，论现实历史所属阵营，意大利皇家海军也属于第二次世界大战中轴心国海上武装力量的一部分，同样符合本期文章所讲述的范畴之列。

个人推测可能是由于现今归属问题的敏感，也有可能是故意而为，在外形上还是会有些许不同于库页岛本身的样子，似乎掺加了马塔潘角海战所靠近的克里特岛元素。



▲竭力撤离战场的“维托里奥·维内托”号战列舰，可见其舰尾已狼狈不堪

“你居然算计我！”

“扎拉”级重巡洋舰的四艘姊妹舰中有三艘共同战沉于 1943 年 3 月底的马塔潘角海战。由于德国方面的情报获取失误和英国方面的有意掩饰舰队规模，使得意大利皇家海军在这场海战打响前做出了错误的判断，导致在马塔潘角海战中两军水面武装力量规模差距巨大，造成意大利皇家海军惨重的损失。

3 月 27 日交战前，意大利皇家海军投入一艘战列舰、六艘重巡洋舰、两艘轻巡洋舰等，去迎战之前情报中所述仅有一艘战列舰，且并无航空母舰的英国皇家海军地中海舰队。但是，她们实际上接敌的是编有一艘航空母舰、三艘战列舰、七艘轻巡洋舰的舰队。

海战从一开始，意大利皇家海军舰队便陷入狼狈的窘迫局面。28 日昼间，意大利皇家海军“维托里奥·维内托”号战列舰遭到“可畏”号航空母舰的鱼雷机空袭受创，促其只能维持低速，航行退避回港。



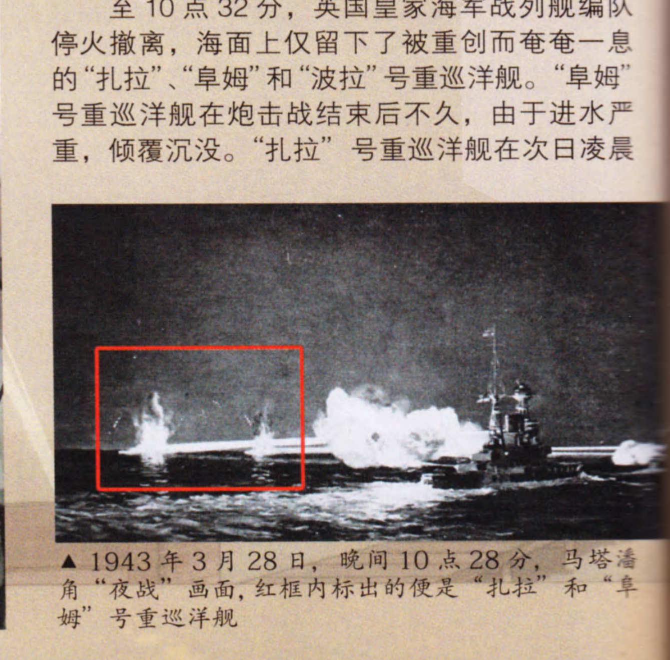


当日夜幕降临前，意大利皇家海军编队竭尽全力集中掩护“维托里奥·维内托”号战列舰退出战斗，在此期间“波拉”号重巡洋舰遭到雷击，全舰供电系统瘫痪，彻底丧失机动能力，然而这只是这三姐妹厄运的开始……

三姐妹最后的夜晚

28 日夜间，意大利皇家海军第一巡洋舰分队参战的另外两艘“扎拉”和“阜姆”号重巡洋舰借助夜色抵近援救瘫痪在海面的“波拉”号重巡洋舰。不料在晚上 10 点 25 分撞见闻讯前来阻截的英国皇家海军“厌战”、“巴勒姆”和“勇士”号这三艘战列舰（值得一提的是，现伊丽莎白女王的王夫菲利普亲王当时就在“勇士”号战列舰上）。10 点 28 分，“厌战”号战列舰在两军舰船拉近 3500 码左右的距离上率先开火，三艘“扎拉”级重巡洋舰（实际仅有“扎拉”和“阜姆”号重巡洋舰有条件进行作战）便在没有配备雷达的条件下仓促迎战三艘“伊丽莎白女王”级战列舰。

至 10 点 32 分，英国皇家海军战列舰编队停火撤离，海面上仅留下了被重创而奄奄一息的“扎拉”、“阜姆”和“波拉”号重巡洋舰。“阜姆”号重巡洋舰在炮击战结束后不久，由于进水严重，倾覆沉没。“扎拉”号重巡洋舰在次日凌晨



▲1943 年 3 月 28 日，晚间 10 点 28 分，马塔潘角“夜战”画面，红框内标出的便是“扎拉”和“阜姆”号重巡洋舰

2点左右，遭到英国皇家海军驱逐舰三枚鱼雷雷击，在十分钟内倾覆沉没。“波拉”号重巡洋舰则遭到“俘获”，但并未被敌拖回，而是被登舰拆卸了所有对空武器后，英国皇家海军驱逐舰赶在黎明之前用鱼雷击沉。

至此，意大利皇家海军以惨痛的代价迎来了马塔潘角海战的终结，仅仅击伤数艘英国皇家海军轻巡洋舰。意大利皇家海军的元气就此荡然无存。

相关设定考证



▲停放在“波拉”号重巡洋舰舰艏的 Ro.43 型水上侦察机，甲板上的条纹状防空识别纹也清晰可见

“重巡栖姬”的武器配置中，前两格装备的是“8inch 长射程连装炮”，与“扎拉”级重巡洋舰使用的 203 毫米口径 53 倍（M1927 型）径连装炮相仿，而第四个所谓“深海水上侦察观测机”，毋庸置疑原型也正是该级重巡洋舰配备的 Ro.43 型水上侦察机。

至于第三格装备的“深海乌贼鱼雷”的设定，个人还是觉得挺有意思的。由于海战概念的不同，“扎拉”级重巡洋舰本身在现实历史上并未装配有任何鱼雷，为“重巡栖姬”装备上“深海乌贼鱼雷”，并且伴有开幕雷击，个人猜测应该是在影射马塔潘角海战中意大利皇家海军与敌方鱼雷的惨痛遭遇。





①因鱼雷重创主力“维托里奥·维内托”号战列舰使其仓惶退出战斗。

②因鱼雷而瘫痪“波拉”号重巡洋舰，被迫使得另两姐妹冒险援救，而终食恶果丧命。

③三姐妹中两艘因鱼雷而最终沉没。（这或许也是目前为止只实装有“扎拉”和“波拉”号重巡洋舰的原因，但也可能在不久的将来便能迎来“阜姆”号重巡洋舰的实装）

从另一种角度上说，如果“扎拉”级重巡洋舰配备有鱼雷，28 日那场夜战或许还能在如此距离接敌作战的过程中稍稍赌那么一把吧，虽然说她们面对的敌人是三艘战列舰……当然，历史永远不会承认假设，以及赞同偶尔逆天豪赌时带来的好运。▲

镇守府通信

Guardian harbor Times

01/25 演习新系统 / 冬活预告



各位提督新年快乐！本月的更新又是一次大型更新，实装了 40 种新的限定语音，新季节家具任务的实装以及第八驱逐队的新任务。

而本次更新第一个亮点就是非常古老的演习系统的改变，增加了一个新的机制，新的演习系统会有三组演习队伍：第一组是（新式）演习舰队［第一群］，这组是系统将会抽选出适合你自己的演习队伍，第二组是（新式）演习舰队［第二群］，和上一个的抽选算法一模一样，但是抽出的对手也更加强大，胜利之后也会获得更多经验，第三组是（旧式）全体，和曾经的演习机制一样。而这三种演习方式虽然可以自由选择，不过也是有条件的。首先，演习对手的刷新时间变为日本时间凌晨 3 点和下午 3 点，而选择演习队伍的时间是在 2 个小时之前，也就是如果要选择其他的演习队伍，需要在日本时间凌晨 1 点和下午 1 点做出选择。听起来倒是很麻烦，不过妈妈再也不用担心萌新提督碰见全婚报社队了！

秋活刚过去不久，萨拉托加的余热还在发挥作用，新的冬活预告就已经出现！本次作战原型为特鲁克彩云运输作战和乌利西环礁奇袭作战，当年的运输物资是彩云 4 架和晴岚 6 架。这样看来，本次作战的特殊道具就已经出现了，请大家务必准备好 4 架以上的彩云和晴岚（虽然感觉晴岚会被当成奖励送给提督）。

本次作战很可能是以输送作战为主，并且是以死库水们为主角（死库水：终于有我们出场的份了），还请各位压榨死库水的提督将她们从 2-3 中召回进行攻略的准备活动。不过按照史实来说，本次作战可谓凶险之际，需要使用潜艇突破敌方的包围网，并且路基的要素也不会少，最后将物资送到指定地点的（败）光（资源）作战和（捞）岚作战。

每一颗渺小或骄傲的心灵

——浅评『少女编号』与业界的真物

■文/浅色回忆 ■责编/稗田 ■美编/小茧



2017 年 1 月，这个几十年来最暖的暖冬，对于渡航来说恐怕寒意刺骨。

『我的青春恋爱物语果然有问题』终于从『这本轻小说真厉害』的冠军跌落，终结了三冠王的传奇，这倒不是因为渡航水平下降，而是整整一年里，读者们翘首期盼的第 12 卷连半点风声都没放出来。不禁让人怀疑渡航是不是想不出合适的结局，准备向谷川流学习，把这部作品永恒地拖下去。

同时，开播前被寄予厚望的十月番『少女编号』，最终 BD 第一卷的成绩只有凄惨的刚破千，反倒是 OP 和 ED 的 CD 各自卖出去几千套，恰似动画中剧中剧『九龙霸王与千年皇女』的销量结局。就算渡航提前有心理准备，看到销量的这一刻，恐怕也没法说出“嘎哈哈，赢了呢”。只能拉着好基友相乐总和橘公司一起去找个酒吧喝一杯。

那么，难道这部由diomedéa制作的作品，真的是被暴死社（diomedéa的作品一概销量惨淡，戏称暴死社）的光环所影响了么？答案当然是否定的，渡航的 IP 也拉不动销量的唯一真相只是——本次他送出的“真物”真的是太不友善了（笑）。



The gilded age was one of extreme profligacy.

浮华少女奋斗记

外表可爱的少女乌丸千岁，明明是刚入行不久的新人声优，却意外被声优事务所的社长钦点为力推的选手，在故事伊始就担当了轻小说『九龙霸王与千年皇女』TV 版的女主角声优。同社的久我山八重与片仓京给她配戏，已然成名的大牌声优苑生百花和柴崎万叶也甘当绿叶做陪衬。

第一话就让主角登上人生巅峰的套路下一定埋着阴谋。果然，事务所和制作公司选中千岁并非因为她演技出众，而是因为“让可爱的新人声优们组成组合出道卖 CD 肯定可以火”的偶像化企划思路。于是形象不错的千岁、八重和京被选中。公司又通过人脉运作把名气大的苑生百花和柴崎万叶拉进轻改动画企划，力求用后者的人气和轻小说原作 FANS 的基本盘让作品初期吸引到足够的关注度，顺势将本社的三位新人推向市场。

不得不说，整日在酒吧里嘿嘿嘿的难波社长和九头 P 尽管一脸不靠谱，对于流行风向的把握还是很敏锐的。粗制滥造，事故不断的轻改动画能坚持到正式上线，基本全靠这五人声优组合不断卖脸救场。靠着一股大无畏的天然呆蠢萌，乌丸千岁成了团队和现场气氛的强行带动者，也让她有了自己已经成为大牌的错觉。

搞欺诈营销不可怕，可怕的是欺诈到最后连自己都信了。『九龙霸王与千年皇女』的动画在播出后果然崩成狗，风评降到了冰点。在其他四人或因资历不够忧心忡忡（八重、京）或见得多的习以为常（百花、万叶）时，只有千岁傻乎乎地被己方的营销战略忽悠到，沉醉在 CD 销量还不错的虚幻中做着春秋大梦。接下来，『少女编号』的展开就乏善可陈了。百花和万叶分别解决了工作和家庭的冲突，八重和京拿到了其他工作，在一般声优的轨道上平稳运行。就算因为膨胀而屡屡碰壁的千岁，也在新人七海的刺激下走出迷茫，找到了应该努力的方向。这样的结局不禁让观众高呼：这也太不渡航了。

笔者也不相信这样敷衍的大团圆是渡航的风格，便特意去翻了『少女编号』的小说连载。果然，傻白狂呆蠢萌的千岁只不过是一个半成品，真正的完成品存在于自由度更高的小说中。

在定位于动画前传的『少女编号』小说里。乌丸千岁活脱脱就是一个弱化版的大老师。她对于声优这个行业本身就兴趣不大，既不会去努力记前辈的名字，也不会去了解原作动画的情况。虽然小说和动画里没明说，但以千岁的兄控属性，我们可以推测出她之所以想要成为

声优，只是追逐着哥哥悟净曾经的脚步。因为时间线处于千岁还没拿到女主角的时候，故而在大学、声优事务所、家三点一线生活着的千岁也没什么机会膨胀。日常说的台词是：“就算能成为声优，将来也没法靠它吃饭”。对未来的希望是：“如果养不活自己，就找个年入千万的小说原作、漫画家或者编辑结婚。”

比起父母就是业内名人的百花，对成为演员有着执着的万叶以及天生就喜爱着动画这行的八重、京、七海，千岁的设定是个彻底的圈外人。同时，动画中为了塑造千岁的菜鸟角色让她在配音时进行棒读其实挺不妥的。毕竟千岁在声优培训班里可是当之无愧的 NO.1，后来去恩田先生的 Work Shop，配水平也得到一致称赞。就连悟净也说过：“我这个不肖的妹妹，乌丸千岁，只有在个人实力方面，应该是比较具备的。”

话说回来，如果千岁连这种级别的实力也没有。悟净也没办法通过自己的一系列小动作，把自己妹妹塞进『九龙霸王与千年皇女』的三个名额之中。难波社长这个老狐狸识人的能力多少还是有的。

那么，如果按照渡航原本的计划。千岁为什么会膨胀呢？答案是——钱。在动画开始之前，千岁的月入大抵是——上个月一集配音是一万五千日元。乘以四周。再加上给不知道哪个没名的低预算社交游戏配了几十个字的超无所谓的谜之配音挣来的一万五千日元。总计七万五千日元。然后扣除事务所抽走的钱，实到手只有五万日元。成为经纪人的悟净也没好



到哪里去。作为混迹业界多年，工作量巨大还时常加班陪酒的资深员工。月入也只有区区的二十五万日元不到，凄惨程度堪比自由职业者。动画中有个镜头是千岁有一抽屉的荷包蛋 T 恤。笔者感觉那大概不是她特别偏爱这件体恤，而是赶着大减价时购入了一堆吧。他们能住在看起来不错的公寓的原因也是家里在帮他们贴房租。

渡航对于声优苦逼的描写不止这一处。和悟净同期出道的片仓京已经 26 岁还没红。想想都知道是一件多么令人痛苦和发狂的事情。为了省钱，去工作的时候连便当都舍不得买，随便炒个牛蒡丝对付一下就可以了。故而，千岁原本膨胀的路径渡航规划的很是清晰——

> 我的工资已是如此凄惨，但实际上我作为出道没多久的新人，已经算得上是挺顺风顺水的那一类人了——这一现实让我深感不妙。
>
> 没名气的声优工作异常的少。
>
> 好害怕。声优业界水太深了。

这个业界养不活自己是常态，所以有个机会就要拼死抓住玩命利用。急功近利的吃相不是问题，没法成名被人关注才是问题。按照小说中流露出的不妙气息，渡航十有八九是要搞这样的真物的。然而这太真实了啊，说出来完全是会被人骂死的啊，这么苦情的动画也不会有人想看吧。于是在“剧情被强迫玩紧缚 Play”（渡航语）之后，我们看到了这个温和善良版的『少女编号』。所有的锅都是膨胀千岁和不靠谱九头 P 的，并且他们终将认识到自己的错误，振作起来再出发。

但请不要忘了，渡航特意为『少女编号』起了 gi(a)rlish number 这个怪异的英文名。把第一个单词重组一下。便是 girlish 和 garish——少女和浮华。可见他对这个越来越倾向做表面功夫的业界的不满，已经积攒很久了。



INDUSTRY SHADY ALLWAYS OVER OUR IMAGINATION.

这个业界的“真物”

ACG制作者把自己写进作品的情况并不少见。早在上个世纪，岛本和彦就创作过以普通漫画家炎尾燃为主角，以小学馆为主要舞台的『漫画狂战记』。迄今为止，这部作品依旧是想了解上世代漫画业界的读者最好的入门作。对于天朝观众来说，比较熟悉的业界题材作品大概是小畑健与大场鸫的『BAKUMAN』，以及2014年热播的『白箱』。两部作品分别从漫画和动画的角度描绘了业界生态，在介绍了漫画/动画的创作/制作过程之余，也充满了积极向上，努力奋进的正能量。它们的成功甚至带动起了一阵业界题材的热潮。比如去年推出的GALGAME『少女向荒野进发』；比如没有青叶看我要死的了『NEW GAME』；又比如前些日子刚刚完结的『斯特拉的魔法』。

除此之外，这几年的热门作品还有被日剧化的『青色火焰』、轻松愉悦的『月刊少女野崎君』、好孩子不要看的『开发三味』。总结起来，不管它们是漫画、动画、日剧还是里番。这些作品像约好了似得都在极力描写业界的美好。从业者非帅即萌，最大的敌人大抵是灵感不足或肝度不够。只要努力最终肯定能够胜利，获得令人羡慕的成果。

所以，『少女编号』甫一面世，就被冠上了“黑同行”的标签。渡航还特意在访谈中此地无银三百两地解释剧情都是虚构的。然而，『少女编号』中骄傲自大的新人、不负责任的制片人、一味依靠营销手段进行经营的企业难道都是硬编出来的吗？笔者并非日本动画业的业内，对于这个问题没办法准确回答。不过笔者有几位混迹在天朝ACG圈的友人，他们的经历或许能从一个侧面，来说明渡航在『少女编号』所抨击的“不靠谱”现象究竟是什么。

首先出场的友人A供职于某一线手游大厂。参与的游戏不日即将上线。身为主策，近一年来日夜颠倒已经成为生活的常态。他经常会半夜两点在QQ群里冒头，聊上一会后丢下一句“继续加班去了”就消失无踪。其他人方知这家伙大概又睡在公司了。A君毫无疑问是个工作狂。为了方便制作组其他成员更好理解人物，他给每个角色都写了上万字的，游戏内根本用不到的小剧情。堪比『白箱』里为了提高动画水平而加班赶进度的武藏野动画。然而，A君最近唉声叹气的次数日渐增加，询问之下，他表示游戏制作还算顺利。但随着上线临近，运营组开始介入到游戏的后期制作，提出了各种以削弱游戏性为代价，增加课金点的要求。一想到隔

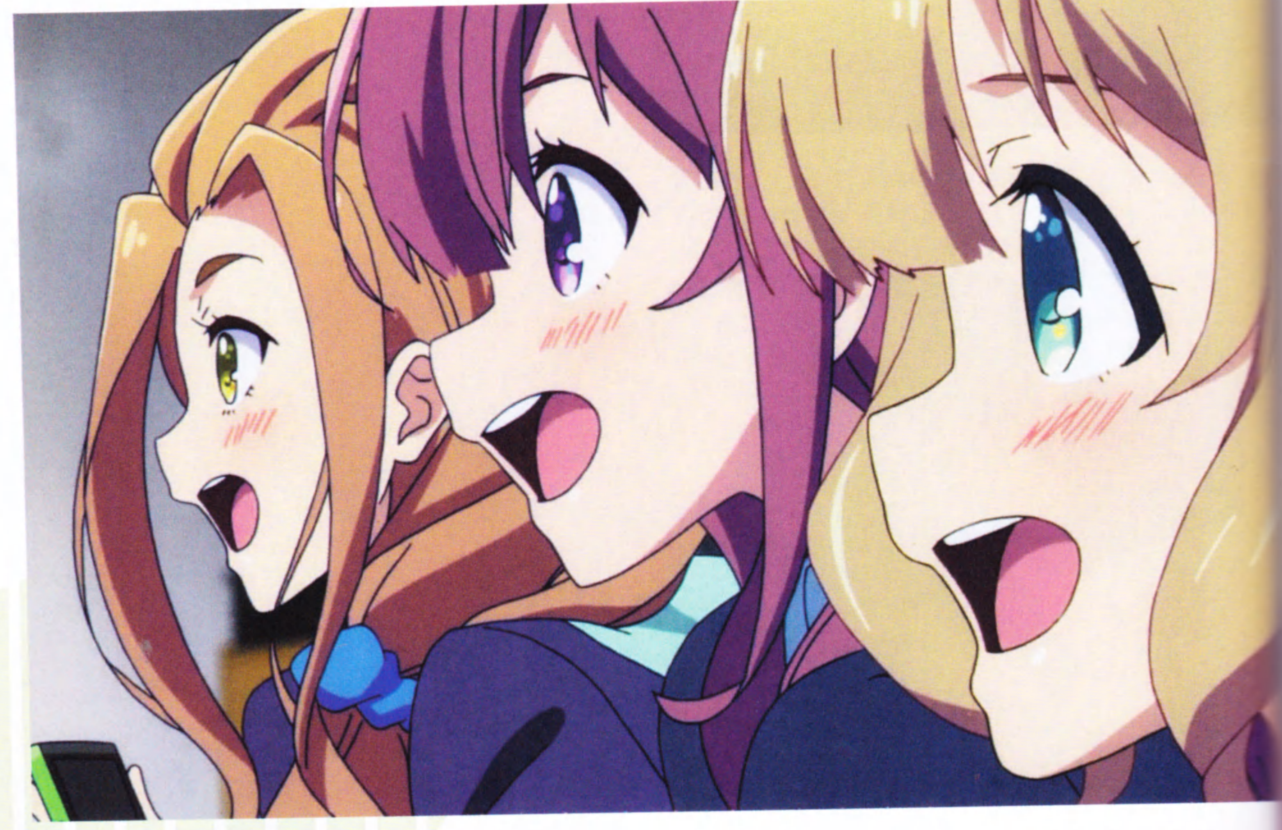
壁某人气手游的无保底抽卡设计就是被这么逼出来的。A君就觉得这款视为自己孩子的游戏大概逃不过命运多舛的结局，只能用项目奖金会增加来说服自己进行那些明显不科学的修改。

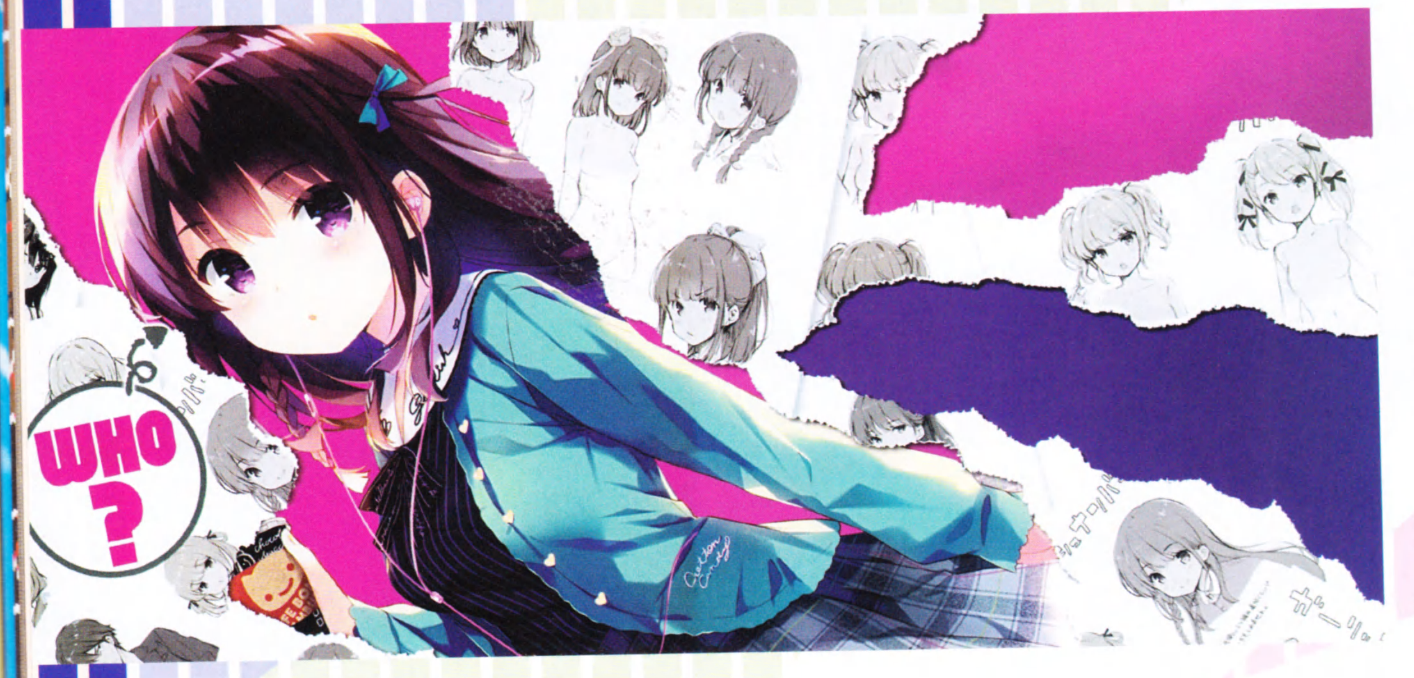
对于A君的叹息。另一位曾供职在准一线大厂的W君则戏称A君完全是身在福中不知福。就算游戏上线后被运营彻底主导又如何，好歹是成功制作出了自己想要的作品。比起整天只能按照公司要求，制作三流骗钱游戏的自己不知道幸福到哪里去了。的确，W君参与制作的某款科幻题材游戏完毫无设计感可言，完全是课金就能变强，不课金只能当炮灰的超LOW套路。令人气愤的是这种套路还挺受欢迎，游戏每个服务器里都有几个土豪每天砸下大量真金白银，开着建模简陋的宇宙战舰进行特效五毛的星际战争。偶尔某一侧的土豪被打垮弃坑了。W君还得应运营的要求在游戏里扮演新的刺头。用新推出的战舰招摇过市，欺负欺负土豪公会下属的小炮灰们。等待着土豪为了给小弟报仇，一掷千金提高战力来围剿自己。按照W君的说法，每个服务器里有价值的玩家不会超过千分之一，剩下的人都是陪玩，唯一的价值是作为背景让服务器看起来很热闹。不管是游戏的更新还是后续活动的推出，都要首先考虑到这些土豪的感受。万一某天惹得土豪们不高兴集体退出，这项目的营收也就完蛋了。W君对于这种工作环境感到了绝望，终于在某一天辞掉了事少钱多离家近的公司，自己去做独立游戏了。他表示："再在那种地方待下去，我怕有一天我的思路也会变得和那游戏一样僵硬无趣。"

相比之下，友人F的从业经历得更加绝望。他因为买不起北上广的房跑回某二线城市的老家。幸运的在这座不甚前卫的城市里找到一家游戏公司。不幸的是从投资方到总监都思维古板。他所在小组的设计成果不断被否定，眼看到了年底没法交代。组长一怒之下从国外网站上随便找了个卡牌游戏的免费设计资源，拿回来改了改UI做了个企划就交了上去。没想到获得领导意外的青睐，年终奖还多了几块。可以想见，春节过后，F君的日常就是制作这款极为荒谬的"拿来主义"的卡牌游戏了。

说到这，身为运营的X君不乐意了。他气势汹汹地表示你们以为我们运营乐意搞的这么LOW么。拿A君你来说，我知道你愿意多写几行字来塑造你的女儿们，为了怕玩家读的烦还贴心的设计了SKIP键可以跳过。可是你知道吗？从数据统计来看，很多玩家甚至根本不知道SKIP键是干啥的，他们只会觉得剧情点的好烦然后弃坑。在X君的终结下话题应声完结。







大家在沉默了一会后，装作什么都没发生一样，重新感叹起——要是能有『NEW GAME』或者『白箱』里那样的环境，只为品质去做一款作品该有多好。

尽管笔者说的是天朝游戏业，但聪明的读者肯定能举一反三想到其他行业也好不到哪里去。的确，几年前某一线漫画平台方兴未艾的时候，编辑对于作者的建议是最好在故事开始加上"黄暴"的内容吸引眼球。某部剧情怀的国产动画大作因为宣传做得好+在排期上优势很大，所以横扫了票房。而对于某一线网文平台上的写手来说，如果你不是大神级写手，想在榜单上出头最好还是花钱找人来刷一刷数据比较保险。

别看笔者特意为这些事情打上了码，实则以上都是公开的秘密。不客气的说，这些只涉及到工作的扭曲已经是业界最纯洁的一部分了。就好像千岁和九头P再令人烦也不涉及到品格。

更为低劣的事情还有日本某GALGAME剧本家直接在博客上爆料：以往参加的工作里。若是游戏遭到恶评，社内剧本家就会把锅扔给他们这些外注剧本。而当几部大作发售日撞车时，也会有那不地道的会社在2ch上暗中对其他公司的作品进行诋毁，以求自家产品能有更好的销量。

除此之外，能随便举例的还有橙乃真希因为逃税被判刑，榎宫祐卷入描图事件。SUNRISE一直有用“剧情泄露”进行炒作的嫌疑。MAPPA因为『冰上的尤里』内部设定被挂在网上卖，被指责挪用制作费（真伪未知）。以及年末轰动一时的XX岛事件到今天依旧没有撕出一个明确的结果。

看着这些被披露出的冰山一角，回头想想渡航在『少女编号』里的描写，就明白他哪里是在黑同行。只不过是把他所见到的那些混乱，挑选了几件无关紧要的写在了剧本里。江口拓也（十和田）对于本作有着：“『少女编号』这部作品就像是一个祷告者啊”的感叹。笔者倒是觉得，如果把“祷告者”改成“告解者”恐怕更为贴切。渡航跪在动画之神的面前，把对于业界的不满碎碎念。可惜真正的业内对此早就见怪不怪，反正渡航搞得并不出格，只要报以职业性的微笑就好。纯粹局外人的观众们既不了解也不关心，本来也就是图个热闹，可却没想到。渡航没法喷业界就把目标放在了他们身上。整部片子里唯一被黑的就是不挑不拣给啥吃啥的萌豚们。



A CAST DOWN IDOL ——GOOD-LIKE STIL; A SHRINE ABANDONED ——YET A SHRINE!

当我们迷恋偶像时，我们是在迷恋什么？

对于笔者来说，整部作品印象最深的一幕是动画第二话的新作发布会。『九龙霸王与千年皇女』掏出了一个极为辣眼睛的PV。台下的观众们在看完价值约等于大型不可燃垃圾的PV后，不仅没有暴怒，反而发出了高亢的欢呼声。同样的情况还发生在第四话的试映会上。因为制作事故，预定播放的第一话完全赶不上，九头P继续掏出那个垃圾PV进行糊弄。感到被愚弄的观众刚开始窃窃私语就被千岁强力一波带节奏，沉醉在了五个萌妹子的歌舞之中。让九头P的搞事又续命了几话。如果说渡航给千岁和九头P安排的角色是迷途知返，给八重、京、百花、万叶、七海、十和田安排的角色是兢兢业业的基层员工，给原作者安排的角色是被随意操弄的可怜人，给难波社长安排的角色是狡诈的老司机。那么他给观众安排的角色就是无可救药的、没有自己思考的、会被营销手段轻易带节奏的活动ATM。无怪乎日本有观众表示：

> 你要说好看，的确是挺好看的，不过如果要我去花钱买，那么我还是不愿意的。为啥呢？因为这里面刻画得太过于赤裸裸了，感觉如果我买的话，我就跟作品里面那些无脑粉丝没啥



差别了。这不是自己花钱打脸吗?

其实渡航对死宅群体的低评价,『少女编号』也不是第一次。『我的青春恋爱物语果然有问题』里读者纷纷代入大老师,表示这样思路清晰看事透彻的主角简直就是我啊。却忽略了大老师从来不是一个宅,只是不合群的现充。比起喜欢舔屏的人群,他其实更接近『生活大爆炸』里的谢耳朵,或者『神探夏洛克』里的福尔摩斯。整天不好好说话却能通过自己充满理性思辨的三观吸引到高级伙伴,还善用自爆大法刷这些高级伙伴的好感。故事中宅的代言人实际是材木座。渡航在 11 卷中可有为他安排过什么展现优点的段落吗?

『少女编号』在"真物"上的不足是两方面的。一方面正如上文所说,渡航瞎说大实话让一般观众觉得芒刺在背十分不爽。另一方面,渡航瞎说出的大实话对于核心真物粉来说一文不值。偶像是被人为塑造出来的、工作是被掣肘的、梦想不如工资更实际这些基本道理核心真物粉早就都知道了。缺乏深层次探讨的『少女编号』(至少要深入到大老师那种对某种心态产生的源头的分析和阐述)不可能让这部分挑剔的读者叫好。所以本作的结局与同样半吊子的『少女向荒野进发』极为相似——销量暴死,风评普通。

那么『少女编号』如果继续深化下去,渡航能挖出来什么呢?笔者认为恐怕是"偶像化"。难波社长与九头 P 打算让声优组合出道是在影射什么?恐怕稍微对近几年 ACG 潮流有了解的读者都能明白。那么想要讨论"偶像化"到底好不好。我们首先弄清——我们迷恋偶像时,到底是在迷恋什么?

比较文艺的解释是——偶像是梦想的实体化。

比较温和的解释是——我们迷恋偶像是为了用偶像来证明自己是一个什么样的人,代表了某种品味的选择。而品味恰恰是人赖以区分自己,并且试图在象征性领域战胜其他人的东西。

比较凶狠的解释是——一个人自己的事要是值得管,他通常都会去管自己的事。如果自己的事不值得管,他就会丢下自己那些没意义的事,转而去管别人家的事。

以上三种说法都是对的,有褒扬有中立有贬损的原因在于说话者站的立场不同。从个人立场出发。无论是声优还是喜欢声优的 FANS,偶像化都是一个好事情。声优可以通过偶像化行为获得更多的 FANS 和更好的收入,FANS 也乐于从更多角度去欣赏自己的偶像。这是双赢的结局。就像苑生百花对声优的认知——观众想看到什么,我们就在力所能及的范围内提供什么。

但如果站在整个业界的角度去看,就会觉得这件事是弊大于利的。偶像化固然能带来短期的关注度提升和怀揣梦想者的涌入。但声优这个行业的核心竞争力始终是配音水平。也许有人会说偶像和配音可以两不误,可是人一天只有 24 小时,声优又很吃青春饭。把精力全部投入到配音中也许能做到 100 分。两者兼顾恐怕就只能做到两个 80 分。现实里能做到双线路发展的要不然是天赋异禀,要不然是家里有钱。并且当有人靠着偶像宣传获得大量人气时,没有条件走偶像化路线的从业者必然会感到不公。柴崎万叶在动画中纠结的就是这一点——我整天靠卖脸卖泳装获得人气,那么我配音技术的价值体现在哪里呢?长此以往,这种风潮对整个行业的配音技术提升只会有反作用。

成为偶像厨并没有错。『白箱』级的动画公司有没有?有。本季交出『小魔女学园』的 TRIGGER 在情怀上就很像。『NEW GAME』那样单纯追求品质的游戏公司有没有?有。创造出『巫师』系列的波兰蠢驴 CDPR,致力于制作高冷战略游戏的 Paradox,在『EVE』中创造了完善的经济体系的 CCP 都是这样的公司。可惜这些企业万中无一,99.9% 的从业人员,无论动画、游戏,还是其他的常规行业。都必须忍受着理想与现实的妥协,就像上一节笔者的举例。能妥协出一个自己的作品已经是幸福,更多的同行还在被逼着做垃圾。既然生活中充满了苟且。那么看着实现了自己理想中样貌的偶像,感到心有戚戚和与有荣焉又有什么不好呢?人,至少是有做梦的权利的。

故而,渡航选择脑残粉作为喷点,指责他们不追求真物也是表面功夫。按照『少女编号』

中毫合的逻辑：业界持续产出无营养的低俗套路作品，投资方对于作品的内容毫无兴趣漠不关心的核心原因是——终端消费者来者不拒随便被忽悠一下就能买，制作方为了取悦这样的消费者只能持续产出垃圾。

这套逻辑只是业界为自己开脱而扯的歪理。消费者作为一个整体缺乏足够的判断力没错。可这不是粗制滥造圈钱的理由。消费者并不是没有鉴赏力，『你的名字』的世界范围成功就说明了这一点。只不过在烂片当道无从选择的前提下，想看萌妹子的刚性需求总会让那些烂片多少获得一些关注和销量。若是为此就放弃了对品质的追求，那么又和咸鱼有什么两样。

渡航如果真想彻底解构这个问题，应该开火的方向是——那些明明可以做好，却因为只着眼收入和成本而放弃精进作品的制作者们。但这样一来，他反而会发现『BAKUMAN』和『白箱』那种正能量宣传才是最棒的选择。自己的『少女编号』才是走了大大的弯路。







Even Pandora's box still have hope left.

暴死之后仅存的希望

在『少女编号』开播之前，渡航曾志气满满地向监督询问：“我们的作画能不能和『吹响吧，上低音号』一样？”换来的是监督的苦笑。毕竟京都的画质是建立在大量社内原画师的基础上的。主要采用外包的动画制作公司，能做到像『少女编号』这样只存在小崩的情况，就已经是超水平发挥了。

创作作品，终究是有局限性的。渡航在『少女编号』中也不免误入他所追求的“真物”死循环，在业界的话题中迷失了方向和目标。对于他的读者来说，『少女编号』的大失败某种意义上也许是件好事。渡航在最近的访谈中就多少透露出想要回去“写完应该写完的作品”的意愿。

最后，随着『少女编号』的完结，笔者觉得渡航至少有一个目的还是达到了——他向那些抱着一腔热血打算进入这个行业的人浇了一桶冰水。告诉他们这个业界远没有他们认为的那么白莲花和美好。但是，如果他们在了解了之后还想继续进入这个业界。渡航又特意在故事的结尾创造了七海这个人物，仿佛在说：我们需要和欢迎新鲜血液来洗涤这个业界，或是被这个业界洗涤。

真是标准的，雪之下雪乃式的傲娇啊（笑）。▲


平凡
生活下的
小小幸福
■文/冰夜华
■责编/稗田
■美编/小茧
——你知道『刀剑乱舞-花丸-』有多好吗
Little happiness in ordinary life
——so much batter than kaneolle

关于点评，笔者一向认为对比式点评是个极难把握的角度，因为难免有“捧一个贬一个”的嫌疑。尤其对于ACG作品，或者更进一步对于动画来说，同类作品间的互相对比容易产生争议。但对于『刀剑乱舞－花丸－』（以下简称『花丸』）这片来说嘛，在信息的交流和传播异常容易的今天，如果不从对比的角度去进行点评，就很难得出一个客观的结论。

关于『刀剑乱舞』的原作就不需要做过多的解释了，DMM旗下的经典页游之一，把日本历史上知名的刀剑拟人化的游戏。因为与『舰队collection』（以下简称舰娘）的模式过于相似，还曾被舰娘的制作组投诉过，最终在DMM的干涉下不了了之。从上架开始就一直是DMM页游榜单前列的作品，而且虽然因为是全男性角色，但并非是腐女游戏而只是算是女性向游戏，同样也吸引了众多男性玩家沉迷其中。

改编动画由动画工房制作，故事讲述的是刀剑男子们在某个本丸中过着开朗明快的日子，期间偶尔引入一些战斗，整体来说是一部以喜剧为主体的作品。对于这样的作品不需要过多废脑，非常适合在忙碌之后观看，在轻松的气氛中化解一天的疲劳，是一部相当不错的日常番。但就是这样一部作品，在开播之际可是曾经受到众多原作粉丝的不看好甚至恶评，而随着剧情的推进，这种现象依然存在。其中大多数的理由不外乎是觉得故事拖沓、角色崩坏，因而引来了部分观众的讨伐。

这个世界本来就是众口难调的世界，更不要说一部普通的动画作品。但平心而论，其中有很多都是非常无谓的批评，甚至有些夸大其词。如果说在不喜欢它的人眼里，存在这么多毛病，那么在喜欢它的人眼里这又是一部怎么样的作品呢？通过细致的探讨，让我们一起来看看花丸究竟是个怎样的作品。



剧情 Not boring, but daily 真的无聊吗？





一般来说，认为“剧情无聊”的看客们通常喜欢的都是紧凑型作品，这样的作品多数都具有严谨大气的世界观和令人喘不过气的战斗，紧张刺激，令人血脉偾张。然而这需要视作品定位而言，对于『花丸』来说，这两样都不存在，也不需要存在，因为花丸的定位从一开始就是轻松日常番。

所谓日常番，就是轻松搞笑的故事作为主体，里面充斥着大量的无厘头元素，时刻穿插着Q版的画面，适当的卖蠢卖萌和吐槽，让人可以发自内心的笑出声来。日常番不会张口闭口大道理，而是通过故事的推进，让人从中获得一些人生感悟，洗涤内心。日常番没有血腥和暴力，没有尔虞我诈的勾心斗角，有的只是舒心和宁静，温馨、治愈、感动、悲伤，普通人的情感所构成的每天，那种小小的奇迹，就是日常番所想要告诉我们的东西。

从这个角度我们再来看花丸的剧情安排，那就非常合理了。将近将近四分之三的时间都是在进行着日常，但也并没有脱离故事的主线。看似没有主线的日常番其实也是有主线可寻，花丸的主线从第一集开始就确定了，大和守安定梦入池田屋，从那时开始一直到最后他都想要见到自己的主人冲田总司，最后在总司的指点之下找到了自己所追求的东西。这种很简单很不起眼的人生哲学，比起直接大道理那样的说教而言别有另一番味道，也紧紧贴合着本作的风格。

既然是日常番，那么更重要的剧情自然就是日常生活。『刀剑乱舞』中角色众多，即便是『花丸』这样精简也依旧有三十多位角色登场，如何分配戏份便是关键。在这一点上，擅长做日常番的动画工房真可谓是把他们的能力发挥到了极致，加州清光和大和守安定虽然是主线剧情的主角，但每一集都分别以不同的角色作为视角去展开故事，在互不影响各自剧情的情况下又互相配合，让每个角色都不会沦为出场过一遍就失去存在感的人。而每一集里总会有一些剧情的表现与大和守安定的理想有所关系，又能从日常汇聚到最后的池田屋之战，这种在日常生活中点点滴滴积累起来的情感，更能凸显出角色的个性。

再来说说战斗方面，如果要说『花丸』有什么短板之处，那么战斗就要首当其冲。平心而论，『花丸』的战斗作画确实不尽人意，至少达不到战斗动画的标准。由于原作中原本就是回合制，所以动画在制作的时候也基本是向着这个方向来安排，这样“和平”的战斗自然就激烈不起来，也自然很难有那种紧张刺激的感



党。但动画并非一无是处，其中有很多原作中的战斗台词得到了还原，同时还让部分角色使用出了“真剑必杀”的演出效果，看着会动的角色在挥舞刀剑的时候还是很让人激动的。最重要的是，虽然第十一集中安定一人独自冲向池田屋二楼令人担心不已，但终究在原作中有“刀剑破碎”的情况在动画中并没有出现，着实令不少人松了一口气。

在这里就要开始拿舰娘动画版来做比较了，同样是以日常作为主体，看过舰娘动画的观众们，想必到现在还会觉得心有不甘。且不说题材上的敏感，最主要的是舰娘动画在开播之前可是打着日常番的头名最后却变得不伦不类，第三话让如月阵亡再到后面剧情的暴走，让舰娘粉丝们到如今都觉得这场沉船安排得莫名其妙，使得整部作品的剧情是彻头彻尾的失败。在这么对比之下，『花丸』的剧情安排实在是太美好了，无论是打扫卫生、看护菜园，还是购物、海滩旅行等，体现的都是日常生活的美好，同时穿插一些不如意的事件让角色去解决，潜心把日常生活表现到最好。此外，『花丸』要说讲道理，实际上通篇都在通过剧情传达一件事，那就是过去的永远是过去的，我们不忘过去是为了更好的活在当下，要着眼于属于现在的未来，这种不追求史实的做法相当明智，也更加突出舰娘动画版的剧本的失败。

说到这里，就不得不提一下『花丸』的剧本杉浦理史，这位编剧刚刚经历了作为编剧生涯最大的一次争议，那就他作为『熊巫女』的系列构成，在前期展开非常顺利的情况下，在结局的塑造上让所有人大跌眼镜，连带着整部









作品的评价被拉低，着实让观众狠狠地批了一顿。在那之后，杉浦理史还关闭了自己使用了五年之久的推特账号，并且将『熊巫女』从自己的履历中清除，俨然一副将之打为黑历史的做派。在得知他成为『花丸』的剧本负责之后，很多观众便不断唱衰，尤其是部分极端的原作党更是直接开骂，即便是在完结之后也依旧不放过，并从中找出许多所谓的黑点加以抨击。

这其实就是恨屋及乌的做法，『熊巫女』的结局先不提，所谓的剧情拖沓无聊，只是因为这仅仅是一部以日常为卖点的动画，并没有什么能够激动人心的展开。这样的方式在部分极端原作党看来就难免显得无趣，跟他们所想的『刀剑乱舞』世界有严重出入，部分极端原作党甚至将之贬低为二次创作的同人作品。。然而，对于这样一部并没有任何明确定位也没有明确剧情的网页游戏来说，你可以把它当做一部战斗作品来看，自然也可以联想到那其中的日常因素，完全是因人而异，没有必要如此反感。事实上，杉浦理史作为『花丸』的编剧，从头到尾都在围绕着日常做文章，并且很好的完成了对剧情的安排。对于这样一部本身就是主要面向女性观众，制作难度并不小的日常动画来说，『花丸』的剧本质量在同类之中不算上乘，









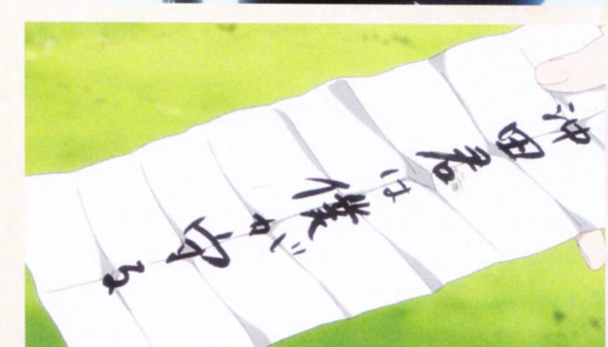

但也不应该被如此贬低，从最初安定的梦境切入。在日常生活和偶尔的战斗之中经历重重心境的转折，再到最后与总司见面并且悟到自己的未来之路，杉浦能够把它做成这样平平稳稳的完结，已经非常不容易，再过分挑剔的话便不是批评的范围而是恶意评价了。

因为杉浦的存在，导致尚未开播就有人在高呼暴死，然而事实是在第一卷的BD+DVD初首销量中卖出了19000张。这个成绩意味着什么呢？一个季度数十部动画，销量能过万已属少数，能破一万五的更是凤毛麟角，『花丸』这19000的销量，对于时下整体水平都在萎缩的动画业界来说，简直可以用“强无敌”来形容。这样的成绩，放眼2016年，即便是最为话题的『从零开始的异世界生活』和『超时空要塞△』也不曾有过。而且，19000的首周销量，也创下了动画工房的作品销量新纪录。正所谓数字不会撒谎，如果这真的是一部所谓的“暴死”作品，又怎么会有如此多的人愿意讨钱为它买单呢？

















角色真的崩坏吗？

Not just anti role, free reconstruction

杉浦理史的“平稳”，奠定了整部片子的基调，继而影响到了角色塑造。这是另一个被喷较为严重的地方，部分极端原作党认为是“角色崩坏”，他们的理由是有部分角色的性格与原作不符，简直就像是二次同人而不是官方作品，并且把这些责任统统推到了杉浦身上。这简直堪称是冤案一般的存在，真要喷角色的塑造，这口锅应该归到负责人物设计的谷口淳一郎来背，怎么轮也轮不到杉浦来背啊。

但平心而论，『花丸』里对各个刀男子的角色塑造都非常出色，而且张弛有度，没有出现顾此失彼的情况。比如可以被视为第一主角的大和守安定，大和守安定是个实际上“不安定”的角色，在故事里他的搞事程度仅次于藤四郎兄弟组，处处透露出一个天然少年的形象，第七集里的“AWT48”便是源自他梦中的脑洞，于是便有了一个可以说是全剧第一的ED演出。而平时的他则是个不断努力，希望可以追随原先的主人冲田总司的脚步，成为守护他的存在。毕竟从历史的角度来说，大和守安定是否曾为冲田总司所有还是个未知数，而在池田屋事变中总司所携带的是加州清光，安定的梦境是整个故事的开始，而每当本丸中有相关于自己曾经主人的话题时，他的表情中总是能够透露出对总司的憧憬，希望可以亲眼看看自己的主人。刀剑男子们曾经都是各自





















主人的爱刀，安定的这种希望可以说是再自然不过了。

比起大和守安定，加州清光就沉稳得多，在『花丸』中他是本丸的第一把刀，资历和战斗经验都远高于其他人，与大和守安定同为冲田总司的爱刀，从安定进入本丸开始就一直跟在他身边，担任着监护人一样的工作，在战斗时也时常掩护他，尤其是池田屋中，安定急于见到总司的心态让他失去判断的理智，而清光的存在则可以在他最不安定的时候给予帮助。因为历史捏他的缘故，清光本身是个爱美的人，非常注重自己的形象，他的存在也能够让安定在生活中增添更多的情趣。可以这么说，如果没有清光的存在，安定一个人一定会把所有事情都搞得乱七八糟。

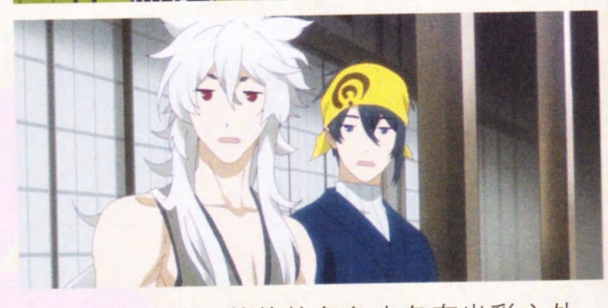
除了主角团之外，粟田口组是整个作品中人数最多也最常出现的集团，尤其是藤四郎兄弟们是本丸中的搞事小能手，经常做出许多出其不意又笑料百出的趣事，他们的存在活跃了整个本丸的气氛，同时也象征着青春朝气。但即便如此，他们终究是年幼的孩童，在大哥一期一振尚未入住的时候，他们时刻都在期待着，并把写有愿望的纸条挂满了整棵樱树，在此期间，药研藤四郎负担起了兄长的责任，时刻看护着自己的弟弟们。当一期一振入住本丸之后，粟田口组迎来了最高潮的戏份，尤其是第七集的ED中，兄弟团聚的愿望得到实现的五虎退眼角带泪的微笑令人为之心疼，使得情感完全爆发，那份喜悦隔着屏幕也能够感受得到。不得不说，杉浦在做这种日常中的小感动的剧情非常拿手，从开始铺垫到最后的结果，没有做作的煽情，有的只是自然流露出的真情实意。

压切长谷部是除了主角团和“AWT48”之外戏份最重要的角色，他是『花丸』中主公的近侍，负责主公起居生活和传达命令的工作，是个性格认真，既严厉又温柔的人，同时也被部分原作党对动画设定争议较多的角色之一。在原作的立绘中，长谷部给人一种凌厉中带点黑暗系的感觉，尤其是受伤之后所表现出来的表情倒是有点『Fate』系列中言峰绮礼那种“愉悦”的感觉，被部分原作党视为鬼畜魔王型角色。但动画版完全摒弃了这些阴暗的部分，全篇都在强调其“忠诚”的属性，而且还因为性格认真，往往也担任着吐槽役的角色，甚至还有点脱线。这种调整也就难怪会有极端原作党无法接受，但也从塑造出了一个更加能让更多人接受的长谷部，反而是锦上添花。









除此之外，其他的角色也各有出彩之处，石切丸出场不多，但第一集上阵的时候因为是太刀的缘故，在狭小的屋内发挥不出实力，容易被牵着鼻子走，经常被小孩子们带节奏；三日月宗近时常像个老人家那样坐在走廊边上喝茶看天，说话的语气和用词也十分老气，为喧闹的本丸带来一股宁静的清流。还有随时都想展示厨艺的烛台切光忠，看到山姥切国广那邋遢的披风就想洗的歌仙兼定，总是充满着阴柔气息的宗三左文字等等，每个角色都被塑造出了自己所应有的形态，为剧情增色添彩。

对于这样的角色设计，老实说不是特别理解那些说这是“崩坏”的看客们。这跟上面所说的剧情一样，原作中的各位角色并没有一个官方定死的设定，玩家们更多的是从角色的语音和形象中自行进行理解，久而久之就形成了一套不成文的规定。虽然这样有助于帮助玩家们理解角色的面貌，但反而是限制了角色的性格发展。除非官方发表了正式的公告或者设定，把每个角色都细致入微的描写到骨子里。正所谓千人眼中有千名哈姆雷特，在『花丸』这样以日常为主体的设定之中，把角色设定得活泼可爱一点有何尝不可呢?

还有的看客对于角色CP间颇有微词，对于这一点笔者认为更加小题大做。所谓的CP是自由的，动画制作组对这些角色进行微调便是更好的卖CP，也就是突出不同角色之间的关系。对于“万物皆可CP”的ACG爱好者来说，拘泥于某个固定的形象未免过于狭隘了。不妨以更加广阔的眼光去看待角色之间的情谊，或许能发现更多有趣的事情。













优缺并存 瑕不掩瑜

Already exceeded everyone expected.

在动画制作方面，梅津泰臣所做的 OP 非常出彩。许多人对他的印象恐怕还停留在“很色很暴力”的阶段上，然而这次他所监制的 OP 却整体体现出了他流畅简洁又富有视觉冲击的功力，令人眼前一亮。其次，川井宪次担任了本作的音乐制作，再次展现了他不光可以做出那种史诗级震撼的音乐，同样可以拿得住这种日常番的萌系曲风。别忘了，他可是给『若叶女孩』和『临时女友』这种轻快百合番做过配乐的人，对于不太了解他的人来说，一定会被惊得大跌眼镜。

此外，『花丸』最出彩的地方就是每一话的 ED 都各不相同，都是根据本集剧情的所做，不仅由声优亲自演唱，歌词也写得非常的符合剧情和角色的心境。几乎每一首都非常的耐听，其中还有部分歌曲在 2016 年的 itunes 销售中排入动漫歌曲的前百名。要知道，一年中出产的动画歌曲何止千首，能够进入百名那都是热门的曲子了。再加上那精致的画面制作，尤其是第七集的“AWT48”所演绎的舞蹈，这种紧跟流行的做法，也让观众为之叫好。

平心而论，『花丸』也并不是彻底的完美，无论是什么作品终归会有其瑕疵的地方，『花丸』也不例外。比如在对世界观的描述上比较随意，





动画中的许多梗是只有玩过游戏的玩家才能够完全明白，对于没有接触过原作的纯动画党来会不是很了解作品的世界，有时候也 GET 不到部分梗的笑点。同时，在上面所提到的战斗是最不完美的地方，比起其他涉及战斗题材的动画，『花丸』的战斗更像是一场展示。这是因为动画工房过于执着“日常”的限制，以致于在其他元素方面有意无意的进行放弃，对于观众来说他们本可以做得更好一点。不过话有说回来，对于世界观和战斗的描写本来就不是动画工房擅长的部分，这已经算是尽力了，我们总不能指望它们像骨头社、UFO 或者 A-1 那样把这些方面塑造得那么出彩吧。

关于『刀剑乱舞 – 花丸 –』的点评也就到此为止，虽然说如果要细致的说下去还有许多可圈可点的地方，刻意挑刺的话也能够找出更多不尽人意之处。但对于这样一部定位是日常番的动画，动画工房能够做到这样的质量，已经是非常优秀了。至少，在更多的观众看来，这是一部可以开心去看的作品，可以被其中的剧情逗笑，也会深刻的感受到角色的心情。动画的种类繁多，不必要强求每一部都是什么经典大作，都是什么大气磅礴。有的时候，这种像是普通人的普通日常般的生活更加贴近我们的内心，也更加能够受到更多人欢迎。再说了，今年还有 ufotable 改编的第二部『刀剑乱舞』，对于这部日常番而言，能够让观众开心的笑出来就已经足够了，还要啥自行车？▲















2016年，从『这本轻小说真厉害』说开去

■文／依文秋莉 ■责编／小黑、haru ■美编／塔里

ライトノベルガイドブックの決定版!!
2016年度ランキングは新たな幕開け!

本体 520円 +税

このライトノベルがすごい! 2017

LIGHT NOVEL RANKING

今「熱い」
イラストレーターを紹介!
コメント付き
イラストギャラリー
輝竜 司／神奈月 昇
わらいなく／大塚真一郎
Nardack／みっつばー

読みたい作品が必ず見つかる!
トップ20作品&
ジャンル別ガイド 310作!!!

著者に訊く、作品に込めた想い! 40
スペシャルインタビュー
『りゅうおうのおしごと!』
白鳥士郎
『オーバーロード』
丸山くがね

大注目!
新作インタビュー
『ゴブリンスレイヤー』
蝸牛くも
『蜘蛛ですが、なにか?』
馬場 翁

ファン&目利きが選ぶ
[文庫]&[単行本・ノベルズ]の
2部門ランキング発表!!!

宝島社
『このライトノベルがすごい!』編集部 編

又到一年一度的总结时间了，今年的总结，我们还是要从 2017 年“这本轻小说真厉害”说起。坦白说，虽然是每年都会有的奖项，但能够连续三年勇夺冠军，这样一部作品确实堪称“殿堂级”，也必将进入轻小说界的名人堂——如果有名人堂的话。没错，我说的就是渡航老师的代表作『我的青春恋爱喜剧果然有问题』。在三连霸之后，不出意外地，2017 年“轻厉”，这部作品又一次成功登顶，甚至连能与之一战的作品都没有……

啊，抱歉，我拿错剧本了。这个是我 2016 年初提前写好的。

回到 2016 年初，任谁也不会想到，大红大紫了三年的『我的青春恋爱喜剧果然有问题』，短短一年间就会从广大读者的视野中消失。这当然不是因为“大春物”的人气出现断崖式下跌，而是“业界毒瘤”渡航从 2015 年 6 月出版了第 11 卷之后，就再也没有动静了……老师，您这过分了吧！放着大火的坑不填，会遭报应的……而且更过分的是，哪怕你为了玩 FGO 不填坑也就算了，你跑去开新坑还迅速动画化，其名为『少女编号』，这个简直让大春物的读者气得背过气去啊老师！

但不管怎样，大牌就是大牌，人家就是不填坑我们也不能真的去寄刀片，参考隔壁某富坚义博。从某种程度上说，这也是一大好事，毕竟连续三年的『我的青春恋爱喜剧果然有问题』，连续三年的比企谷八幡，确实让这个本应风起云涌、长江后浪推前浪的轻小说圈子平静太久了。

2016 年，莱斯特城都夺冠了，还有什么奇迹不能发生？

事实上，奇迹就真的发生了。



最强的黑马诞生





让我们看看 2005 年以来历届轻厉的冠军：2005——“凉宫春日系列”；2006——“戏言系列”；2007——『狼与香辛料』；2008——『全金属狂潮』；2009——“文学少女系列”；2010——『笨蛋，测验，召唤兽！』；2011——『魔法禁书目录』；2012~2013——『刀剑神域』；2014~2016——『我的青春恋爱喜剧果然有问题』。即使对不怎么追轻小说的普通 ACG 爱好者来说，这些名字，全部了解应该也只是基本功吧？“凉宫春日”早已是不老不死的神 IP 了，戏言某种程度上可谓西尾老师最优秀（最具逼格）的作品，狼辛公认是最经典的轻小说之一；全金这部作品好到在完结了 10 年后还要再出动画续集，文学少女更是轻小说史上的里程碑——2010 年以来，笨测召、魔禁、刀剑，则都是商业化轻小说的代表作。最近三年的大春物，更是将口碑和人气双赢到了完美无瑕的程度。

这些冠军，从作品的质量上说，当然都是当之无愧，无懈可击。而还有很重要的一方面，那就是，这些作品都在当年的榜单中拥有极高的人气，即使抛开质量，单看人气，作为冠军也无可指摘。

换个角度来看，也可以说，这么多年来的轻厉，从没有过“真正的”黑马。

2016 年底，故王弃坑，新王当立。这个新王，到底应该是和故王斗了许久，堪称无冕之王的富饮恨者（『新约魔法禁书目录』），还是全年独领风骚的新一代人气王（『RE: 从零开始的异世界生活』）呢？

最终答案，既不是曼联，也不是利物浦，而是莱斯特城。一个建立多年，却从未染指过顶级联赛冠军的，真真正正的奇迹。

这次，我没有拿错剧本。我说的是，既非新约魔禁，亦非 REO，而是『龙王的工作』。

白鸟士郎，一位在轻小说界打拼多年，作品却不多，也一直没有走进一线的轻小说家，在这一年，终于以一部没有动画、在日本人气都并不算高的新作，得到了许多作家终其写作生涯都未能得到的荣誉。

11 月，榜单一出，舆论大哗。“轻厉已完”“花钱就能拿冠军”的论调不绝于耳，各种批评五花八门，但我仔细听了听，这些人话语深处的潜台词非常一致：放肆！白鸟士郎何德何能，



一个二线作者而已，也配拿冠军？石川博品算什么，凭什么两次登进前十榜单？『GAMERS 电玩咖！』？那又是个什么东西？『软弱角色友崎君』？ EXCUSE ME？

放到前两年，这样的声音我也不是没听过。2014 年的『天镜的极北之星』『期待在地下城邂逅有错吗』，2015 年的『后宫乐园球场』『无尽深海的索拉利斯』，2016 年的『Eirun Last Code ~ 自架空世界至战场 ~』『末日时在做什么？有没有空？可以来拯救吗？』，都曾引发过不大不小的争议，但从没有哪一次，像 2017 的榜单这样引发舆论的狂欢。

这或许就是冠军的魅力吧。毕竟以前的新锐作品，最多只是拿过亚军而已。

我不否认大人气作品的粉丝数量众多，对自己喜欢的作品也比较欣赏，但如果因此鄙夷自己没有看过的作品，未免有失偏颇。每年编辑部邀请我年终点评的时候，我都挺想说一说

这个话题的，但一直没找到合适的机会。这一次，就让我和大家好好聊一聊“人气”与“实力”的关系。

『龙王的工作』这部小说，在国内（甚至整个轻小说圈）认知度比较低，如果没有读过，只看介绍的话，很容易陷入“这是一部很无聊的废萌踩线轻小说吧”的偏见中。即使是我，作为对这部作品相对有一定了解的人，发微博介绍的时候，也只能说“这本书是讲将棋的；女主是小学生；15 年 9 月开始，目前有 4 卷；汉化了一卷；GA 文库；作者白鸟士郎：这位作者只在 GA 文库连载作品，且取材特立独行，目前较有名的作品是超超超知名伪娘作『苍海的少女们』和动画化过的农业类作品『农林』。”发完这条微博，我忽然想到，抛开作者和“将棋”不谈，这书的内容会不会被误认为和前段时间饱受诟病，甚至在 2CH 上都引发巨大争议、被许多读者批评为“挑战道德底线”的『今天开始我就是萝莉的小白脸』内容类似? 毕竟对一部轻小说而言，挂着同样的标签，就很容易被读者看作是“同类”。如果真被这样误解，那我真是犯了巨大的罪过了。

事实上，『龙王的工作』是一部内容十分正面的作品。虽然白鸟士郎的一大缺点就是人物个性不足（现在的轻小说作者几乎 90% 都有这样的缺点），但剧情和脑洞一直是他的强项，『龙王的工作』也很好地继承了这一点。

详细说一说的话，白鸟老师创作过四部作品：『らじかるエレメンツ』『苍海的少女们』『农林』和『龙王的工作』，第一部我没有看过，除了日亚上的简介也没有找到别的信息，暂且不说。接下来，『苍海的少女们』首卷出版于 2009 年 8 月，这部作品可以算是轻小说界相当早的伪娘类作品。从现在的角度来看，伪娘也许并没什么了不起，甚至有点烂大街，但要知道，2009 年的轻小说界远不像现在这样鱼龙混杂。那个年代，在剧情上推陈出新是没问题的，但设定（尤其是人物设定）过于背离主流，一旦销量不行，作者几乎是一定会背锅的，腰斩也是常事。虽然当时已经有了木下秀吉这位制霸 2009/2010 两届轻历的“伪娘代言人”，但坦白讲，秀吉毕竟是『笨蛋，测验，召唤兽！』中的配角，而且整体设定是非常女性化的（和明久时不时还







要擦出一点暧昧），作为伪娘有很大的特殊性。在那样一个年代，挑战以伪娘为主角的作品，不得不说白鸟老师非常特立独行。

接下来，就是『农林』。很多朋友是通过动画了解这部作品的，所以可能对里面各种荤段子和卖肉印象深刻，但事实上，这不仅是轻小说界为数极少（也许可以说是绝无仅有的登上主流）的农业类轻小说，也是极少数（虽然只是某些小章节）真正讨论了现实社会的一部作品。

「以前我的确讨厌这个村子。封锁，脱离时代，没有可以玩的地方，没有可以工作的地方。即使现在我也非常讨厌。但是只要活着，不管在哪里总会有讨厌的东西。开始时觉得这样一直躲避自己讨厌的事物也是一种生活方式，但是……」

「但是？」

「一开始以为是我抛弃村子的。可却突然想到，可能是我被这个村子抛弃了……一想到这点，我就感觉自己就无法继续前进下去了。」

所以才想要证明自己没有被村子抛弃啊。姐姐的确是在以自己的想法，决心将村子改变成自己理想中的样子。要将自己讨厌的东西都毁灭掉。

「所以我回到了这里。」

要是不回来的话，可能一辈子都会这样逃避——姐姐这样说道。

字数所限，没办法节选太多文字，实际上就在这一章里，通过男主角和周围人的对话，向读者讲述了当代日本农村年轻人纷纷离乡，



只留下老人守护着田地的状况，不仅是日本，在整个世界，这种趋势都非常明显。虽然作者没有提出真正有建设性的建议，但通过男主角感性的演讲，还是表达了“希望家乡和城市能够在年轻的农村人心中共存”这样的想法。这样有深度的作品，在我读过的轻小说中，是不多见的。

再然后，就是这部登顶的新作了——『龙王的工作』。

比起农业，这部的题材更加超脱常规——将棋。虽说本来轻小说就是针对日本读者的，但即使当代日本的年轻人，对将棋有所了解的也不多了。选择这样一个题材，甚至已经超越了“标新立异”的范畴，可以用“作大死”来形容——毕竟这样做，是冒着 70% 的主流读者群甚至不知道这个题材是什么东西的风险的。用白鸟老师的话说，创作这本书的初衷，是“想写一个热血的故事”“被『将棋世界』中描述的‘西本部棋士室 24 小时’感动”“回忆起中学时的一位成为高中生龙王的同窗”，多么随心所欲！而能让这样一部随心所欲的作品通过，恐怕也只有同样随心所欲的 GA 文库能做到了（笑）。

话说回来，这部作品和一般的轻小说还有一个独特的不同，那就是除了传统的作者、插画师和编辑之外，还有一个“监修”的职位，叫作“西游棋”。一开始我以为这也是一位画师，监修的是插画，但后来才知道，西游棋原来是关西年轻棋士组成的团体。想来这也正常，毕竟对一位轻小说作者来说，将棋还是太有难度了一点，“会下”和“能写出职业选手的故事”天差地别。如果是麻将，就另当别论了不是（那个谁，全国大赛还没画完呐）。而这也是，继『农林』得到岐阜县政府的大力支持之后，白鸟老师又一部得到圈外人士支援的作品。通过这一点，就可以看出老师的作品取材多么超凡脱俗……

说完设定，我们再看剧情。一般的棋牌类动漫作品，除了青年系的“斗牌”类之外，基本还是走运动类少年漫画的路子，以“努力”和“变强”为故事核心。但坦白讲，这种缺乏感情戏（说直白点，爱情戏和卖萌戏）的叙事方式，对轻小说是致命的。所以在『龙王的工作』





中，白鸟老师巧妙地采用了双线的方式，明线是女主角想要当男主角的弟子，于是半强迫地住进男主角家中这种传统的恋爱喜剧戏码，暗线则是通过和弟子的情感共鸣，正处于低潮期的男主角找回本心，重新崛起。明线暗线交织，将恋爱喜剧和热血运动这两种本来绝不相容的故事合情合理地拿捏到了一起，单是这一点就可以给出高分。

与此同时，这部作品可能由于女主角是小学生的缘故，书中的荤段子有所收敛（虽然第一卷第一章就超荤的），也让本书正经了不少（笑）。

说了这么多，我边写也在想，『龙王的工作』到底配不配得上轻历的冠军。虽然取材、故事和文字都不比历代的知名作品差，但毕竟在名气上远远不及。但仔细看看今年的榜单，作为缺少重量级大作（今年最大的话题我们随后再说），『刀剑神域』『新约魔法禁书目录』都渐渐淡出话题圈的 2016 年，『龙王的工作』异军突起也是正常的。这一点真的很像，在各路豪强纷纷低迷的赛季中，一举杀出的莱斯特城。虽说是“奇迹”，但也是当之无愧的“师出有名”。

RE：功亏一篑的理由

说到这里，你可能会不服，为什么缺少重量级大作啊，明明有 RE0 啊！没错，有 2017 轻历最受欢迎女主角第二位，仅次于万年女王御坂美琴，更荣登去年 B 萌萌主的蕾姆压阵，『RE: 从零开始的异世界生活』毫无疑问是去年轻小说界最亮的那一颗星。可就是这最亮的一颗星，却最终未能问鼎冠军，恐怕会有很多人不服。所以，我们先来看看 RE0 为什么成功，再来分析它为什么最终距离冠军咫尺天涯。

一个普通的高中生菜月昴，穿越到了异世界，但是没有得到任何超凡脱俗的能力，有的只是“死了之后会在上一个存档点复活”的扯淡能力。而他能做的，就是在每次复活后，检讨上一次轮回中出现的过失，并加以弥补，力求为自己和身边的人得到最好的结果。『RE: 从零开始的异世界生活』就是这样一个故事。

Re:ゼロから始める異世界生活
Re: Life in a different world from zero
長月達平
The author Tappei Nagatsuki
ILLUSTRATION 大塚真一郎 Shinichirou Otsuka
MF文庫J



世界观：很俗。人物设定：非常有新意。对比『龙王的工作』——世界观（将棋）：非常有新意。人物设定：一般。可见差距主要在世界观设定上，最近几年穿越到异世界的人实在太多了一点。

接下来，我们说故事。故事是建立在设定基础上的，所以 RE0 的故事必然以菜月昴“死后读档”的超能力为核心，龙王的故事也必然以“最年轻的龙王”为基础。虽然两者都是“日常 + 非日常”的模式，但菜月昴这个能带来强烈的剧情波动和复杂的感情纠葛的设定，让整篇故事起伏不断，爽快感十足，在故事上，无疑力压了龙王一头。

最后我们说人物描写。正如上面所说，RE0 的故事充满了复杂的感情纠葛，而其作者长月达平又是人物描写和感情戏的大师。引用两段我几个月前写的 RE0 书评——

说一句有点地图炮的话，大多数轻小说作家笔下的角色，在性格上都很单薄（并不是指单纯），即使大多数高人气作品也一样。相比之下，角色性格描写非常到位的作品，比如『我的青春恋爱喜剧果然有问题』『樱花庄的宠物女孩』『打工吧！魔王大人』这样的，在每年的人气作品里数量其实很少。大多数轻小说作者，还是受动画漫画的影响太深，认为角色形象才是最重要的，性格只要符合角色所在的时间地点的需要就可以了。但实际上，对于文学作品来说，角色的性格是角色存在感的最重要因素，因为读者是看不到角色形象的，即使有插画，

效果也很有限。这种误区造成了很多轻小说的角色（尤其是男主角）根本没有一个非常鲜明的“个性”，而是跟着故事的走向随波逐流，故事发展到一个时间点，或者更直白地说，遇到一位新的女主角（笑），角色外露的性格也会随之改变……我想这也是为什么大多数读者对轻小说的男主角毫无感觉甚至讨厌的原因，毕竟这种“见风使舵”的性格，看着就像花花公子，是吧。

对任何文学作品来说，角色有清晰的性格特征都是非常重要的。菜月昴的特征就是“直接”，无论对待任何人，还是任何事，都毫不造作，也毫不掩饰。面对爱蜜莉雅，他在第二卷中提到过“对蕾姆的是友好的同伴意识，对爱蜜莉雅则是连自己也不甚清楚”，但在那个时候他已经可以非常自然地向爱蜜莉雅献殷勤了，而且用的都是在现实中甚至会被我们嘲笑的超直接方式——E·M·T——对吧。另外，面对充满谜团、甚至经常见不到面的罗兹瓦尔，昴也能非常自然地与之交流甚至开玩笑，这种大大咧咧的性格贯穿他的存在，并决定了整部作品的走向。这也可以算是轻小说里难得的“人物决定剧情”而不是“剧情决定人物”的作品（当然也跟设定有关）。光凭这一点，就可以说，作者长月达平的文学素养非常之高。

而『龙王的工作』，我们前面说过，白鸟士郎的一大缺点就是人物个性不足，因此在这一环上，明显优势依然在 REO 一方。

说了三方面，REO 领先了两次，而且都是绝对领先。再加上人气差距，为什么 REO 最后会输给『龙王的工作』呢?





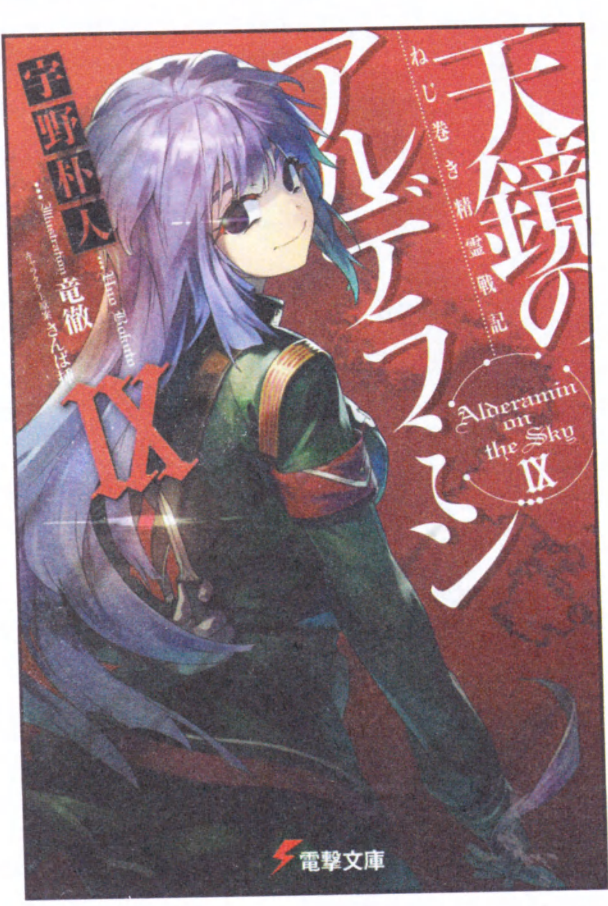


前几年，我在某次年终评点的时候向大家科普过一次“这本轻小说真厉害”的评分构成。过去轻厉的评分人群主要分为三类，一般读者、“轻小说狂热爱好者”和“协力者”。前两者基本上差不多，主要区别是一般读者可以自由投票，“轻小说狂热爱好者”有一定的限制，我记得应该是年均阅读量超过 50 种；而后者分值的权重比前者高很多。“协力者”则是轻厉的评委中最为重要的一环，评分权重也最高，类似国内真人秀中的“专家评委”，主要由轻小说业内人士构成。今年的评选中，更是将“狂热爱好者”这部分选票取消，只保留了“一般读者”和“协力者”，因此协力者的意见将直接决定一部作品的名次。『龙王的工作』仅凭协力者得票数就足以夺冠，最终成绩也碾压了排名第二的『RE: 从零开始的异世界生活』。

这正是今年『龙王的工作』引发的最大争议，很多所谓的“评论人”质疑协力者给分太高，读者评分权重太少，导致入选作品说服力不足；







更有甚者，某些人甚至因为协力者主要由业内人士构成，就批判协力者们的投票受各大文库和业内关系影响过大，猫腻过多，继而得出结论“轻厉已死”。

这种论调是非常可笑的。诚然，协力者的确和业界以及各大出版社有着千丝万缕的联系，但这种联系是相对分散的，比如作家 A 是文库 A 的写手，在投票时可能会偏向文库 A，但并非所有作家都是文库 A 的写手，所以不可能出现大量选票偏向某个文库或某个作品的情况。打个比方，足球世界的最权威个人奖项金球奖是由世界各国专业足球记者组成的评审团评选出的奖项，也许某次评选时，中国的记者会评选郜林为获奖者（只是打个比方，绝非对中国记者或郜林先生不敬，还请原谅），但这并不会让郜林真的获奖。只有当大多数人投票给郜林时，郜林才会获奖。轻厉也是完全相同的道理。

另一方面，无论从阅读的广度和深度、对业内的了解，还是从文学素养来看，“协力者”确实比一般读者更有发言权。而被这样的协力者追捧的作品，到目前为止，即使有争议，我还没有看到一本“名不副实”的烂作。恰恰相反，自 2014 年来，『天镜的极北之星』『期待在地下城邂逅有错吗』『无尽深海的索拉利斯』『末日时在做什么？有没有空？可以来拯救吗？』，直到今年的『龙王的工作』『GAMERS 电玩咖！』，都是人气不高（至少在获奖当年不高），险些被大众读者忽视的优秀作品。从这一点上说，协力者对优秀轻小说的推广，是起到了巨大作用的。

人气并不能如实反映作品的水准，这一点我想大家也一定明白。





好像不知不觉发了一些跑题的牢骚。回到『龙王的工作』和『RE: 从零开始的异世界生活』的话题。2:1 领先的 RE0，为什么最终在协力者那边惨败呢？我想主要原因有两点。一是作为轻小说，最容易体现出区分度的核心，其实是设定（特别是世界观），而不是故事。尤其在协力者眼中，有新意的设定，恐怕比优秀的剧情重要百倍。从这个角度来说，RE0 在一开始就吃了亏。“突然漂流到了异世界”这个梗实在是太俗太俗了，俗到能用火车皮来装，甚至连昴这么有个性的人物及其独特的超能力也未能影响评委们。

第二就有些遗憾了，也可以说是协力者制度的一个缺点吧。协力者也是人，会受主观意

识的影响，导致某些想法未必客观。较为典型的一点就是，以作家、编辑、大学教授等为主的协力者群体，对某些类型的作品有着天然的偏见，比如网文。这种现象在我们国内也有，主流文学界（包括很多年轻的青春小说作家们）从骨子里对网络文学是有些“看不起”的，尽管现在无论人气、盈利还是水准，网络小说都早已不是当年的网络小说了。

REO 最大的遗憾，就是它出身于网文。同样出身于网文，『刀剑神域』早已超越网文，成了轻小说界甚至主流文学界都不得不侧目的现象级作品，但即使如此，在每年的轻历中，『刀剑神域』的协力者得分也一向不高，更不用说同为川原老师作品的『加速世界』在轻历中惨不忍睹的排名了。从这个角度上看，REO 作为出身于网文的作品，能得到第二位这样的排名，可以说已经是巨大的成就了。如果从这一点上看，说协力者们有“猫腻”也未尝不可，只不过这种“猫腻”并非源自利益，而是源自传统。

看了一下，我已经写了 7000 多字，却依然只谈了 2017 轻历的前两名而已。以编辑给我的版面，做完今年评点似乎有很大的难度，那干脆我们就继续对照着榜单看下去吧！毕竟，今年除了榜单，重磅的内容并不多。

等等，我好像忘了什么……算了，过一会儿再想吧。

今年榜单的争议并未停留在冠亚军上。第 3 位『新约魔法禁书目录』和第 4 位『刀剑神域』都是老面孔暂且不表，接下来的 5-8 位质疑之声也连绵不绝。第 5 位『哥布林杀手』，『Melody・Lyric・Idol・Magic・Magic』，第 7 位『GAMERS 电玩咖！』，第 8 位『软弱角色友崎君』。这几年来，从未有过连续两届榜单的前十名波动如此巨大（也要算上『龙王的工作』『RE: 从零开始的异世界生活』和第 10 位『为美好的世界献上祝福』）。其中『哥布林杀手』是半黑暗系幻想冒险小说，『Melody・Lyric・Idol・Magic』的作者石川博品这两年频繁在轻历的榜单上出现，简直给人一种钦定的感觉（开个玩笑）；『GAMERS 电玩咖！』算是近两年难得的佳作，已宣布动画化，我相信动画播出后排名还会上升；『软弱角色友崎君』则是前十名里可谓人气毫无疑问的倒数第一，但出乎意料的是，文笔相当的不错。这四部作品各有千秋，也各有各的优点，从我个人的角度，要大力向大家推荐的是『GAMERS 电玩咖！』。这部作品故事剧情颇为老套，虽说男女主角的个性在老套之外还颇有亮（笑）点，但说到底类似的小说也一抓一大把。但这部小说的作者是……葵关南！『学生会的一己之见』（碧阳学园学生会议事录）大家应该都听过吧？是不是马上就能想到那独特又颇为有趣的文风了呢？『GAMERS 电玩咖！』也继承了葵关南



老师的特点，是一本相当有可读性的作品。之前『学生会的一己之见』动画相当受好评，希望『GAMERS 电玩咖！』也能在动画化之后更加大放异彩。

轻小说说完了？应该到此为止了。放到往年，我们可以继续下一个话题了。不过今年有所例外，因为今年还有个“单行本”榜单。

这份榜单是这样的。

第 1 位：『Overlord』
第 2 位：物语系列
第 3 位：『我是蜘蛛，怎么了？』
第 4 位：『无职转生』
第 5 位：『爱书的下克上』
第 6 位：『忍者杀手』
第 7 位：『成为吸血鬼的你开始了永恒的爱』
第 8 位：『关于我转生后成为史莱姆的那件事』
第 9 位：忘却侦探系列
第 10 位：『只有我知道这世界是个游戏』





比起今年的轻小说榜单，这份新增榜单的争议要小得多。毕竟这里的很多作品，圈内人应该都不陌生。“骷髅王”“蜘蛛子”“史莱姆”“无职转生”，都是网文爱好者争相传颂的话题作。物语系列是多年不倒的金字招牌，只不过当年（2010 年）明明『化物语』还算作轻小说的，可见西尾老师现在的地位。『爱书的下克上』也是今年的话题作。『成为吸血鬼的你开始了永恒的爱』同样是金字招牌——野村美月老师（话说这部应该算轻小说吧 Orz）。而“忘却侦探系列”……我真的很推荐大家读一读，是一部非常优秀的作品。

嗯，2017 年的榜单就先说这么多。坦白的说，前十位以后的作品（前 30 位之前），大家可以基本可以看作排名不分先后，主要看今年出了几卷，作者名望如何，前景是否值得看好，等等。

春夏秋冬，风水轮流转

接下来，我们看看动画方面，除了全年轻小说改编动画的霸权——『RE: 从零开始的异世界生活』之外，排名第二的当然是引发了全年话题的『为美好的世界献上祝福』。除了这两部，去年其他有较大影响力的作品并不多。在轻小说爱好者内部，去年值得一提的作品还有这些：

2016 年 1 月：『无彩限的怪灵世界』『最弱无败神装机龙』『无头骑士异闻录 DuRaRaRa!! × 2 结』『灰与幻想的格林姆迦尔』『春 & 夏推理事件簿』。其中，无彩限作为京都

动画又一部轻改大作，虽然开播前广受看好，甚至有人猜测能否成为『中二病也要谈恋爱』的接班人，但最终却惨遭滑铁卢；『最弱无败神装机龙』作为GA文库这两年力推的作品，虽然剧情相当俗套，但有明月千里老师的脑洞和文笔作保证，原作也还是值得一看（动画质量还可以）；无头骑士不用多说，老牌IP，质量上乘。新作动画质量不过不失，BD销量也中规中矩；『灰与幻想的格林姆迦尔』原作质量上乘，动画不算失败，但未能带动小说取得更好的成绩。只能说差强人意；『春 & 夏推理事件簿』则是秉承了轻文学动画一贯的不温不火，原作和动画都值得在有空的时候当作消遣食用。

2016年4月：『学战都市Asterisk』（第二季）、『HUNDRED 百武装战记』『线上游戏的老婆不可能是女生？』。说实在话，4月集中了2016年最多的霸权动画，轻改界更是有RE0强势压阵，以至于这三部连讨论的人都几乎销声匿迹了。具体不再多说……

2016年7月：『魔装学园H×H』『天镜的极北之星』。前者是卖肉系轻小说的代表，没有什么讨论的价值；至于后者……呵呵呵呵呵呵呵呵呵。我至今仍然记得去年盘点2015年轻小说的时候，自己对着2016年轻历的第3名『天镜的极北之星』做出的预测：凭借2016年播出的动画，天镜绝对有望在2017的榜单上争夺冠军。结果是什么呢？正如『夜明前的琉璃色』以举世闻名的卷心菜成为GALGAME改编动画的崩坏里程碑一样，天镜的动画也必将在轻改动画崩坏史上留下浓墨重彩的一笔。唉，说多了都是泪。











2016年10月：『魔法少女育成计划』『吹响吧！上低音号2』『超自然9人组』『少女编号』。这四部作品就很有意思了。

首先说『魔法少女育成计划』。这部小说在出版时就以“黑暗系魔法少女大逃杀”为最大卖点，但人气并不算高。动画播出后，一位投资方的朋友曾对我说：“本来我们希望这部作品能像『魔法少女小圆』那样得到成功。”可惜事与愿违，观众们喜欢的是带有黑暗色彩的好故事，而不是为了虐而虐，结果『魔法少女育成计划』死人更多，却因为人死得莫名其妙而饱受诟病，BD销量也并不那么让人满意。

『吹响吧！上低音号2』是『吹响吧！上低音号』的续集，可能很多人都不知道这部作品的原作是女性小说家武田绫乃在宝岛社（就是每年评选轻历的那个出版社）出版的小说『奏响吧！上低音号 ~欢迎加入北宇治高中管乐团~』及其后的系列。这部作品在动画化后可谓脱胎换骨，京都动画发挥『中二病也要谈恋爱』的魔改本领，将完全BG的原作硬生生变成了极富青春气息的百合动画，让人瞠目结舌。优秀的作画、温情的故事、精致甚至让人惊呆的细节（看过第一季的朋友一定懂我在说什么），以及动听的音乐，都让这两季动画取得了惊人的成功。比起无彩限的失败，京都动画在10月挽回了自己在轻改界的面子。我想，京都动画



依然可以自豪地说："想魔改，找我就对了！"

『超自然9人组』严格来说是一个多媒体企划，并非单纯的轻小说。但之所以将它放在这里，是因为『超自然9人组』的小说是大名人志仓千代丸创作的第一部轻小说。既是5pb老板又是知名词曲家的志仓先生第一次跨界创作的小说，水准自然相当不错，而动画更是非常出色，可以说是今年必看的作品之一。

最后，让我们说说……那个大春物厨请你把菜刀收起来，我不是渡航。你要想砍人，就去找作者本人。嗯，『少女编号』故事简介为"女大学生乌丸千岁对于声优这个职业抱持着梦、希望与野心，但她所要面对的却是极为残酷的业界。（摘自维基）"看了这简介，这部作品应该是一部有些轻松有些励志有些无奈更多是光明的描述业内生态的作品，应该会很好看。但事实上，我要说一句可能会被喷的话。至少就我而言，我觉得这部作品让我很是失望。渡航虽然是轻小说界的大哥大级人物，但真的不是很懂声优业界（当然，你说人家肯定比我懂，我不反驳）。整部作品并没有太多让人不适的地方，然而其中相当一部分对业界的吐槽（或者说所谓的"揭露黑幕"）完全只是为了吐槽而吐槽，或者说是一个对业界并不是特别了解的人以自己的想象做出的"批评"。我只能说，术业有专攻，如果写成轻小说家吐槽轻小说业界，这本书会好看得多，当然，类似的书早就有人写过了。更多的话我就不说了，希望2017年，『我得青春恋爱喜剧果然有问题』能继续连载，毕竟那才是一部真正优秀的作品。

轻历说完了，动画也说完了，眼看字数即将破万，应该可以结尾了。但我总还觉得，有什么东西忘掉了。我好像忘掉了一部作品，忘掉了一部很重要的作品的名字，忘掉了……



低语念君名，来年君又来

对，『你的名字』。创造了堪称伟大的票房奇迹，将新时代动画带入主流殿堂，主题曲登上红白歌会，甚至征服了全世界观众的动画电影。

那边的朋友，你说什么？"你写的是轻小说评点吧？别夹带私货啊！"

朋友，这你就有所不知了。

『你的名字』有一部新海诚老师亲自撰写的小说原作，而且这原作出版于2016年6月18日，比电影上映早了两个月。而在电影上映前，这部小说就已经在两个月间销售了超过50万册。就连新海诚老师自己都说"究竟哪个才是原作，是个微妙的问题"。

坦白讲，『你的名字』的剧情并不是特别出色，如果离开了电影精致的画面，妙到毫巅的细节，令人潸然泪下的音乐（特别是ED『なん



でもないや』)，单靠文字，很难撑起这个故事超凡的吸引力。读过小说之后，我的预感大致得到了证实，虽然仍不能否认这是个好故事，藤まる老师的文笔真的很好，但比起电影，还是有所不及。

从另一个角度来说，这也证明了新海诚老师导演动画的功力是多么的优秀。所以在这里，我真的要夹带一句私货了。

“看完『你的名字』之后，忍不住又翻出几年前的某3卷本小说，无论从换身梗的应用，还是男女主人公的性格和感情，甚至包括换身之后的搞笑梗，如果说没有认真借鉴的话，恐怕新海诚老师自己都不相信吧。那么问题就是，以老师对细节的拿捏，感情戏的精致程度，以及感人至深的音乐……新海诚老师，您真的不考虑去拍一下那部男主角叫坂本秋月，女主角叫梦前光的小说吗？如果您愿意众筹的话，我投多少也是愿意的啊！”

『明天，我会死去，你将重生』在『你的名字』上映之后，我的朋友圈里仿佛一夜之间又都记起了这部作品，『两颗心 with you』这部视频在B站的点击量又一次飙升，这才让我意识到，原来读过这部作品的人们，真的，真的，真的从未忘记过它。在整个世界上，最远又最近的距离，明明触手可及，指尖却从未相碰……这不是第一部让我流泪的轻小说，却是第一部让我哭出来的文字作品。我不敢想象，如果由新海诚老师将这部作品搬上大荧幕，会是怎样的场景，尽管这其实并不可能。

OK，本来应该说2016年的事的，一时没忍住，泪腺不小心松弛了一下。基本上，对于轻小说界，2016年值得一说的就是这些了。当然，对很多名作的粉丝来说，今年也是很特别的，『STRIKE THE BLOOD(『噬血狂袭』)』进入激昂的新篇章应该是最值得一提的，再加上动画播出之后这么久，居然又发行了新的OVA，还是偏长篇的OVA，足以见得这部作品的超高人气。







超高人气？嗯……超高人气……说到这里好像还有什么新闻来着？

『Full Metal Panic!』你喜欢叫『全金属狂潮』也好，你喜欢叫『惊爆危机』也好，我想80后的动画爱好者，绝不可能没听过这个名字。作为轻历2008的冠军，京都动画在TV动画界的开山之作(『全金属狂潮？校园篇』)，三代OP三代ED均由下川美娜演唱的传奇，即将由美国电影公司Mandalay Pictures拍成真人版……这部作品无论从哪个角度来看，都是轻小说历史上的一个神话。而这部小说，早已在2010年夏天彻底完结。

7年。一部早已完结7年的小说。10年。一部前后三次TV版，最终篇早已完结10年的动画。

将在2017年秋天，再次，再次，再次，再次播出TV版第四季。

正如对很多70、80后观众来说，EVA的新剧场版恍若神圣的轮回一般，对80后的很多观众而言，新的『全金属狂潮』所代表的意义，也早已不是一部动画的续作那般简单。我想，这应该是2017年，我最期待的轻小说改编作品吧。



好了，对于2016年的轻小说界，我们从“这本轻小说真厉害”开始，大致上进行了一番粗略的回顾。应该说，比起2015年，2016年的话题还是很多的，既有很多亮点，也有很多遗憾。不过对普通读者的我们，时而期待，时而惊喜，时而愤怒，时而流泪，这不也正是轻小说的魅力吗？我相信，来年，这个业界一定会更加有趣，因为『路人女主的养成方法』也要在明年播出第二季，对不对？

最后，我还要向大家推荐一部作品，也算是为明年此时的总结先立下一个FLAG。这部作品，今年将要动画化。我相信，2018年的“这本轻小说真厉害”，一定有她的位置。

这部小说的名字是——

『重启咲良田』。▲





『Fate/Grand Order』Servent scanning record part XIII. You don't know the power of money side!

不氪金你真的可以变强（十三）

『Fate/Grand Order』横跨欧陆

■文/岩烧碳渣 ■责编/如月千华 ■美编/三白

Bedwyr
贝狄威尔

职阶	Saber	HP	1727 / 9595	ATK	1416 / 7627	罕贵度	☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	2 枚各 1Hits	1 枚各 2Hits	2 枚各 2Hits	5Hits

	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
保有技能	軍略 C	7 回合	初期	赋予己方全体宝具威力提升 [Lv.](1 回合)	8%	8.8%	9.6%	10.4%	11.2%	12%	12.8%	13.6%	14.4%	16%
	沈着冷静 B	8 回合	灵基再临 [1]	自身 NP 增加	30%									
				赋予自身精神弱体耐性提升 [Lv.](3 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
	守護の誓約 B	7 回合	灵基再临 [3]	赋予己方全体防御力提升 [Lv.](1 回合)	30%									
				赋予己方全体弱体耐性提升 [Lv.](3 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%

	技能名	效果
职阶技能	対魔力 B	自身弱体耐性提升：17.5%
	騎乗 A	自身 Quick 性能提升：10%

	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
宝具	スイッチオン・アガートラム 剣を摂れ、銀色の腕	C	对人宝具	Buster		2Hit
	赋予自身 Buster 性能提升 (1 回合)<OC 效果 UP>	30%	40%	50%	60%	70%
	给予敌单体超强力攻击 [Lv.]	600%	800%	900%	950%	1000%

关于角色



圆桌骑士最初的成员之一，在亚瑟王传说里的描述来看，是只有独臂的使枪能手。也是守护亚瑟王人生最后一段的圆桌骑士，听从亚瑟王的指令，将圣剑扔回湖之妖精手中。Fate 系列里，贝狄威尔是圆桌牛郎团里最早拥有人物设定的角色，出现于『Fate/stay night』里阿尔托莉雅的回忆中。但因为在 Fate 系列发展初期并不是特别重要的角色，所以声优一直在变。经历了能登麻美子（06 年 TV 版）、三木真一郎（PS2 版 Realta Nua）、真殿光昭（PSV 版 Realta Nua）之后，到了广播剧『Garden of Avalon』里终于定格为了宫野真守。

FGO 里在主线第六章中实装，是第六章的主角。因为介绍他的故事会严重剧透第六章的剧情，对游戏体验造成极为恶劣的影响，为了照顾国服玩家，所以这里暂时不作过多深入。而且贝狄威尔也是目前唯一一位从未在非福袋抽卡卡池里 Pick up 过的从者，仅能通过第六章通关奖励、以及通关后的剧情卡池解锁抽到。因为没有通关第六章就抽到贝狄威尔的玩家，会被他的个人情报栏透光第六章的内容，所以官方一直在避免小贝出现在 Pick up 卡池里。目前来说，是 FGO 玩家中名副其实的欧洲证明。

在圆桌骑士团各种已经实装的“相声演员”中，是少有的正经人，所以也被玩家称为“圆桌骑士团中唯一的良心”，但也是唯一一位 3 星圆桌骑士（众圆桌：我们圆桌骑士没有三星，贝狄威尔你退群吧）。人际关系上，小贝与“盲人艺术家”崔斯坦私交甚好，所以第六章中面对身负“反转 BUFF”的崔斯坦做出的恶行，备受打击，并在之后的剧情里两人再无言语交流。初登场时小贝自称“卢修斯”，此名字来自亚瑟王传说中被亚瑟王打败的虚构罗马统治者卢修斯，所以被主角以及马修错认而被接受。值得一提的是，这个卢修斯还曾在『Fate/prototype』里的回忆剧情中出现过，击败了贝狄威尔和高文，最后与亚瑟进行了对决。

最后要来一点题外话，第六章剧情超棒超感人的，而且透露了很多 Fate 世界观里的亚瑟王传说情报，干货十足。有条件日服的请务必看看，没条件的朋友等国服第六章开放也请去看看哦。

角色解析

辅助能力不错的单体伤害宝具 Saber，在光炮满天飞的当下非常珍贵。是目前 3 星 Saber 中攻击力最高的。宝具自带 Buster 性能提升效果，而且技能“沈着冷静”提供 30NP，所以是以宝具为主的超攻击型 Saber。但因为上面所述的入手难度较高的原因，宝具等级难以提升。所以现在处于一个很尴尬的位置。而且配卡 BBAQQ，只有 1 枚 Arts 指令卡，导致 NP 提升效率不高，需要注重 NP 获取。技能培养需要注意“沈着冷静”和“守護の誓約”的主要效果（NP 提升和防御力提升）都不会随着技能等级提升而强化。所以如果不是为了减少冷却时间，这些技能都可以不升以节省素材。



Orion
俄里翁

职阶	Archer	HP	2134 / 14553	ATK	1716 / 11107	罕贵度	☆☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	1 枚 各 1Hits	2 枚 各 1Hit	2 枚 各 3Hits	4Hits

保有技能

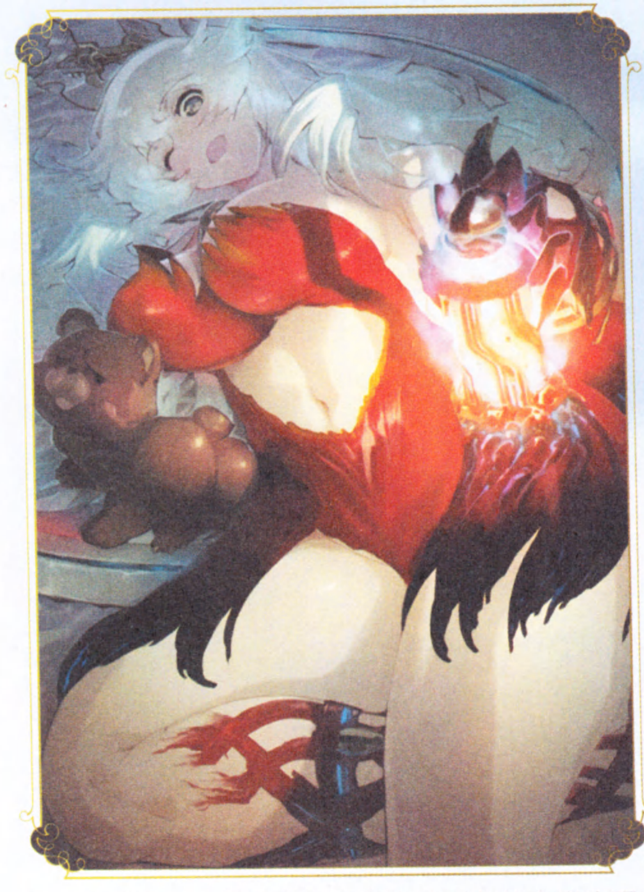
技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
女神の寵愛 EX	7 回合	初期	赋予自身防御力提升 [Lv.](1 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
			赋予自身攻击力提升 (3 回合)	20%									
			赋予自身弱体耐性提升 (3 回合)	50%									
移り気への楔 A+	7 回合	灵基再临 [1]	赋予自身〔男性〕特攻 [Lv.](1 回合)	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	100%
心眼（偽）B−	8 回合	灵基再临 [3]	赋予自身回避状态 (1 回合)										
			赋予自身暴击威力提升 [Lv.](3 回合)	17%	18.7%	20.4%	22.4%	23.8%	25.5%	27.2%	28.9%	30.6%	34%

职阶技能

技能名	效果
対魔力 D	自身弱体耐性提升：12.5%
単独行動 A+	自身暴击威力提升：11%

宝具

名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
トライスター・アモーレ・ミオ 月女神の愛矢恋矢	A++	对人宝具	Arts		5Hit
给予敌单体超强力攻击 [Lv.]	1200%	1500%	1650%	1725%	1800%
对象攻击力大幅下降 (3 回合)	20%				
对象 NP 概率减少 1 格	100%				
对象暴击发生率下降 (3 回合)< OC 效果 UP>	20%	30%	40%	50%	60%



关于角色

很多人看到俄里翁是个巨乳妹可能会以为又是一个娘化实例吧。**咘咘**～这俄里翁还真是男性，只是卡图上显示的是阿尔忒弥斯而已。玩家们一般称其为月神。

先来讲讲典故。俄里翁是希腊传说中的猎人，海神波塞冬之子，是猎户座的由来。而阿尔忒弥斯是宙斯的女儿，象征着月光和女性的纯洁，同时也是狩猎之神。两人的恋爱因为阿波罗的奸计最后以阿尔忒弥斯误杀俄里翁而悲剧落终。Fate 世界观里，也基本保持了这个故事设定不变。只是两人的性格进行了些许戏剧化的夸张表现，比如俄里翁是个四处沾花惹草的花花公子，而阿尔忒弥斯是个满脑子只有俄里翁的尾行女。

所以到了 FGO 里，俄里翁第一次被召唤出来的时候，阿尔忒弥斯就强行跟了过来（为了监视俄里翁），结果就是俄里翁变成了小熊毛绒玩具，阿尔忒弥斯变成了亚从者。之所以是亚从者，主要是因为阿尔忒弥斯作为神，本来是不可能作为从者被召唤出来的。但因为召唤时各种乱七八糟的原因，现在变成了俄里翁的能力寄宿在阿尔忒弥斯身上，而阿尔忒弥斯的神性被降到了最低（失去了“女神の神核”技能），自身状态也变成了只比普通从者强一点点的存在。现在的技能组是两人各自的技能混搭的结果，比如“心眼（偽）”就是俄里翁的技能，阿尔忒弥斯能够使用的代价就是 Rank 下降了一级。仔细放慢看战斗模型，能够看到阿尔忒弥斯是根据俄里翁（熊）的指示，射出箭攻击敌人的。除了以上这些有趣的设定之外，月神还是目前唯一的一个在正式实装（主线第三章）后，将之前抽到的玩家手里的从者信息全部改写的从者。这大概也是阿尔忒弥斯做得好事吧。

从设定集上还能看到，月神原本还拥有另一个宝具，攻击方式是将俄里翁熊作为弓矢射击男性股间要害，名为“射法·玉天貫”，读作“みこっと（Mico to）”。这名字格式，这发音，这攻击方式，好熟悉啊，玉藻前你过来咱们好好谈谈男性生理保护问题。

再扯个题外话，月神的语音里有一句涉及到了阿提拉“阿尔蒂拉是指那个阿尔蒂拉？那不就是我们的天敌——吗！嗯，不对？和那时的阿尔蒂拉不同？从遗迹中挖掘出来？什么啊那是，完——全不明白啊！”最初玩家们对这句不着边际的话语满头问号，不过随着『Fate/EXTELLA』的发售，了解到游戏剧情里阿提拉的出处后，就都能理解这句无厘头的话语了。

角色解析

偏向防御的单体伤害宝具 Archer，高 HP 配合提升防御力、闪避的技能，以及宝具带来的敌方攻击力下降和暴击概率下降，有着很高的生存能力。但攻击性能也丝毫不差，针对男性的高倍率特攻以及宝具的减少敌方 NP 的效果，让月神在各式高难度副本中鱼如得水。需要注意的问题是月神 Arts 指令卡的 NP 获得量较少，是比较少见的依靠 Quick 卡获取 NP 的从者。AQQ 是月神主要的 NP 获取配卡方式，比 AQA 的获取量还要多。在蓝卡队中有着超绝的发挥。



【注释：立绘太过福利，有所河蟹】

Jeanne d'Arc Alter Santa Lily

贞德 Alter Santa Lily

职阶	Lancer	HP	1899 / 11870	ATK	1543 / 9261	罕贵度	☆☆☆☆

指令卡				Extra Attack
	2 枚 各 1Hits	1 枚各 3Hit	2 枚各 3Hits	5Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	聖者の贈り物 C	7 回合	初期	赋予己方单体 HP 大回复 [Lv.]	1000	1200	1400	1600	1800	2000	2200	2400	2600	3000
				赋予己方单体暴击星出率提升 (3 回合)	30%									
	自己変革 A	7 回合	灵基再临 [1]	自身 NP 增加	20%									
				赋予自身弱体耐性提升 [Lv.](3 回合)	20%	23%	26%	29%	32%	35%	38%	41%	44%	50%
	うたかたの夢 EX	8 回合	灵基再临 [3]	赋予自身 Buster 性能提升 [Lv.](1 回合)	35%	37%	39%	41%	43%	45%	47%	49%	51%	55%
				赋予自身无敌 (1 回合)										
				自身 HP 减少	1200									

职阶技能	技能名	效果
	対魔力 A+	自身弱体耐性提升：21%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	ラ・グラスフィーユ・ノエル 優雅に歌え、かの聖誕を	A+	对军宝具	Buster		5Hit
	给予敌全体强力攻击 [Lv.]	300%	400%	450%	475%	500%
	敌全体弱体耐性下降 (1 回合)	10%				
	给予己方全体攻击力提升 (1 回合)< OC 效果 UP>	10%	15%	20%	25%	30%
	给予己方全体 HP 回复量提升 (1 回合)< OC 效果 UP>	20%	30%	40%	50%	60%

关于角色

名字好长！

这位一看就知道是贞德系衍生物的犯罪诱发装置，是三年起步最高死刑玩家的缔造者。是日服 2016 年圣诞活动“二代目はオルタちゃん ～2016 クリスマス～”的活动从者。早在前一年也是国服刚完毕的圣诞活动上，圣诞阿尔托莉雅 Alter 就曾说过“说不定还会有贞德 lily 的哦”，结果没想到成真了，不过是黑贞德那边的 lily 就是了。不过黑贞德 lily 诞生的原因，还是因为武内崇社长想画这个角色啦。虽说是黑贞德的幼年版，但因为没有被背叛，所以本身还是犹如普通贞德一般纯洁，对长大后的自己（黑贞）十分厌恶，憧憬圣女贞德。

在活动剧情中有个下流梗，因为名字太长的缘故，幼贞被童谣和杰克戏称为“ジャンヌ・スパム・ダルク・スパム・オルタ・スパム・サンタ・スパム・リリィ・スパム”，这名字里反复出现的スパム（SPAM）捏他自美国 1969 年开始播放的电视喜剧系列『蒙提・派森的飞行马戏团（Monty Python's Flying Circus）』第二季第 12 集末尾的喜剧小品里，一对夫妇在一间充斥着海盗的小馆里念菜单，结果没想到菜单上念起来都是“猪肉煮豆斯帕姆”、“斯帕姆红肠鸡蛋斯帕姆”、“斯帕姆斯帕姆煮豆斯帕姆斯帕姆”类似的迷之菜名，更莫名的是周围的海盗都跟着“斯帕姆斯帕姆”地唱起来，小馆内顿时充满了快活的空气……SPAM 本体是美国二战出产的军粮“斯帕姆午餐肉”，因为太普及，到了令广大士兵闻肉色变的地步。这里的笑点是 SPAM 跟 Sperm（精子）音近，所以是个很糟糕的黄段子。至于为何会用到这个捏他，大概是因为童谣和杰克都是出身自英国的原因吧，不过让幼女说黄段子，迷之带感呢……三年血赚死刑不亏！



幼贞在活动剧情里拜天草四郎（假面）为师傅，所以战斗模型有不少天草战斗模型的模仿，同时宝具动画里举枪的动作是来自她憧憬的圣女版长大后的自己的挥舞战旗的动作。但奇怪的是，幼贞的站姿跟布伦希尔德的站姿很像，而且 Buster 也与布姐一样有着蓝色火焰，先手 Quick 也有种浓浓的布姐使用宝具的感觉。这大概是因为在活动“达芬奇与七位赝品英灵”里黑贞德曾和布姐一起合作的关系？毕竟是枪阶的前辈呢。



角色解析

FGO 首个活动赠送的枪阶，自然是非常珍贵的存在。配卡是标准的枪兵 BBAQQ，其中 Q 和 A 的 Hit 数都有 3，EX 攻击更有 5，能够打出不少暴击星。NP 效率不差，而且还有技能「自己变革」充电，放宝具还是很轻松的。“聖者の贈り物”跟前辈（圣诞黑阿尔托莉雅）一样，而“うたかたの夢”则跟长大后的自己（黑贞）一样。宝具附带的 1 回合的友方攻击力提升还不错，但 HP 回复量提升就比较蛋疼了，不是效果不好，是只有当回合有效导致配合起来很尴尬。

Georgius
圣乔治

职阶	Rider	HP	1731 / 9200	ATK	929 / 5236	罕贵度	☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	1 枚 各 1Hits	2 枚各 2Hit	2 枚各 2Hits	3Hits

保有技能

技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
守護騎士 A+	7 回合	初期	赋予自身目标集中 [Lv.](3 回合)	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	100%
			赋予自身防御力提升 [Lv.](3 回合)	20%	22%	24%	26%	28%	30%	32%	34%	36%	40%
殉教者の魂 B+	7 回合	灵基再临 [1]	赋予自身精神弱体耐性提升 [Lv.](3 回合)	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	100%
			自身 HP 回复 [Lv.]	750	875	1000	1125	1250	1375	1500	1625	1750	2000
戦闘続行 A	9 回合	灵基再临 [3]	赋予自身再起 [Lv.](1 次・5 回合)	1000	1150	1300	1450	1600	1750	1900	2050	2200	2500

职阶技能

技能名	效果
対魔力 A	自身弱体耐性提升：20%
騎乗 B	自身 Quick 性能提升：8%

宝具

名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
アスカロン 力屠る祝福の剣	B	对人宝具	Arts		4Hit
给予敌单体〔龙〕特性					
给予敌单体超强力攻击 [Lv.]	900%	1200%	1350%	1425%	1500%
赋予自身防御力大提升 <OC 效果 UP>	20%	25%	30%	35%	40%

关于角色

乔尔乔斯（Georgius），又叫圣乔治（George）。是罗马帝国末期的基督教圣人兼屠龙英雄。他持圣剑阿斯卡隆，骑着白马杀死毒龙，龙血流在地面上形成一个巨大的十字，这个十字也成为了圣乔治旗上最瞩目的标志，之后又逐渐演变成了现在的英格兰国旗，英格兰国庆日也是圣乔治日（St. George's Day）。比起屠龙英雄，圣乔治更为闻名的是基督教圣人的身份，公元 302 年，罗马皇帝戴克里先颁布了一项逮捕军队中基督徒士兵的法令。但是乔治反对这项和他的信念不符的法令，与皇帝戴克里先对峙。戴克里先舍不得失去他最好的护民官，试图收买乔治，甚至提供土地，资金和奴隶，为了让他信仰罗马神。但是乔治从未接受，戴克里先无奈之下将其斩首，494 年，乔治被教宗格拉修一世封为圣徒。

Fate 世界观下的圣乔治最早出自网游企划『Apocrypha』，只不过后来企划被废弃，原案改成了『Fate/Apocrypha』。可惜的是圣乔治并没有出现在小说中，直到 FGO 开始运营，才被重新捡了起来。明明是 Rider，但宝具却是剑，另一个跟 Rider 职阶非常相衬的宝具“幻影戦馬”反而没有实装，真不知道运营怎么想的，你说对吧咕哒子。

于主线剧情第一章中登场，是玛修对抗双足飞龙的老师，被大家称为“圣乔治老师”。同时在自己的幕间剧情里觉醒了新的技能——摄影，从此打开了新的大门。连羁绊等级 10 获得的羁绊礼装的卡图，都是圣乔治老师四处摄影留下的照片们。值得一提的是，照片中有一张明显的猫照，看来，圣・冠希・乔治老师还是个猫奴？同时在剧情中还透露了一点小细节，那就是圣乔治老师有胡子！但看立绘和卡图以及战斗模型都没有长胡子的迹象，不过有个疑点就是这些图上圣乔治老师的下颚都会被铠甲遮挡住，甚至到了设定集中也没有展示过自己的下颚，让许多玩家非常怀疑。之后实装的 3 星礼装“聖者の招待”（就是网上比较流行的被 P 成“请开始你的表演”的原图），图上的圣乔治虽然没有穿铠甲，但依然被领口遮住了下颚，这真是不知是有意还是无意了。官方你好呀。

角色解析

目前 FGO 中无法替代的肉盾型角色，技能和双围都是注重生存能力，对于许多皮薄肉脆的从者来说是最好的守护者。当然对于大部分玩家来说，都是非常值得培养的好坦克。不过自身攻击力相对欠缺，在某些配卡不好的情况下可能会拖输出的后腿，这点需要注意。礼装推荐增加防御力的，同样低罕贵度的组合的话跟安徒生配合绝佳，不考虑罕贵则可以考虑跟各种 5 星 Berserker 的组合，所谓狂坦队，就是以圣乔治为轴心的。技能升级顺序推荐最先点满“守護騎士”增加防御力并减少冷却时间，但即使升满，也得注意会有两回合的空隙。



Leonardo da Vinci
莱昂纳多·达·芬奇

职阶	Caster	HP	2091 / 14259	ATK	1637 / 10598	罕贵度	☆☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	1 枚各 1Hit	3 枚各 3Hit	1 枚各 4Hits	4Hits

保有技能

技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
天賦の叡智 EX	7 回合	初期	85% 概率赋予自身防御力提升 [Lv.](3 回合)	20%	21%	22%	23%	24%	25%	26%	27%	28%	30%
			85% 概率赋予自身宝具威力提升 [Lv.](3 回合)	20%	21%	22%	23%	24%	25%	26%	27%	28%	30%
			赋予自身再起 [Lv.](1 次・3 回合)	1000	1200	1400	1600	1800	2000	2200	2400	2600	3000
黄金律（体）B	8 回合	灵基再临 [1]	赋予自身弱体无效 (2 回合)										
			赋予自身每回合 HP 回复 [Lv.](3 回合)	500	550	600	650	700	750	800	850	900	1000
			赋予自身每回合 NP 增加 (3 回合)	10%									
星の開拓者 EX	8 回合	灵基再临 [3]	自身 NP 增加 [Lv.]	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
			赋予自身无敌贯通 (3 回合)	无视回避和无敌给予伤害									
			获得暴击星	10									

职阶技能

技能名	效果
陣地作成 A	自身 Arts 性能提升：10%
道具作成 A	自身弱体赋予成功率提升：10%

宝具

名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
ウォモ・ウニヴェルサーレ 万能の人	EX	对人宝具 对军宝具	Arts		1Hit
赋予自身宝具威力提升 (1 回合)< OC 效果 UP>	30%	40%	50%	60%	70%
给予敌全体强力攻击 (无视防御提升效果)[Lv.]	450%	600%	675%	712.5%	750%
敌全体暴击发生率下降 (3 回合)	10%				

关于角色

欧洲文艺复兴时期的天才科学家、发明家、画家。现代学者称他为“文艺复兴时期最完美的代表”，是人类历史上绝无仅有的全才，他不仅是画家、天文学家、发明家、建筑工程师，还擅长雕刻、音乐、发明、建筑，通晓数学、生理、物理、天文、地质，实在是非常的 BUG。

当然，他最大的成就还是绘画，什么『蒙娜丽莎』啊、『最后的晚餐』啊、还有『岩间圣母』这些作品，稍微有点常识的人类都会有所耳闻。

这样一位“万能的人”，到了 Fate 世界观下，就自然而然地……娘化了。其实达芬奇的情况还比较复杂，因为作为从者的信息栏里，写的性别是“女性（体）”。这个（体）是什么意思呢？就是只有身体是女性，内心还是男性的意思，也就是说——这是超时髦的性转换！用达芬奇自己的话来说，就是因为“对于我来说，最理想的美的代表就是蒙娜丽莎了，所以在被召唤的时候就用蒙娜丽莎的样子替换了自己的样貌”。这里不得不说一下『蒙娜丽莎』这幅画，熟悉点的朋友可能已经知道，这幅画百年来一直充满了各色的谜团，比如画中女性的原型是谁啊，为何微笑啊，背景是否隐藏了密码啊之类的。其中有一种说法是蒙娜丽莎与达芬奇的自画像有很多共通之处，画中左边的地平线比右边的低，蒙娜丽莎的左侧看上去比右侧大。历史上左边代表女性，体现出达芬奇他崇拜女性。还有一种说法是埃及传说中主管男性生殖器的神叫阿蒙（Amon），主管女性生殖器的神叫伊西斯（Isis）——古代文字中曾将其读做 LISA，因此 Mona Lisa 就是暗示 AMON LISA，即蒙娜丽莎非男非女，是两性的结合体。大概 Fate 世界观下的设定，就是参考自这些推论吧。不管是否性转换，历史上的达芬奇本人，就是有名的双性恋者，所以……玩家是男是女都没问题的哦。



在 FGO 里有着举足轻重的地位，是商店的“奸商”，也是加勒底第三位被召唤的英灵，因为召唤系统不稳定的原因本来可以马上离开，但因为知道了加勒底的事产生了兴趣，通过罗曼尼·阿奇曼的劝说选择留在了加勒底。在主线中戏份很多，知道许多内幕。跟罗曼医生互动很多，同人作品中常将两人当做 CP。

顺带一提，大家抽抽抽使用的圣晶石，造型是来自达芬奇手持的法杖上的“达芬奇之星”的。



角色解析

少见的毫无辅助能力的 Caster，配卡标准 BAAAQ，是目前唯一的 5 星全体攻击宝具 Caster。“黄金律（体）”这技能提供的 2 回合弱体状态无效让她能够免于许多敌人的骚扰。自身生存能力强，NP 获得量高，很容易连发宝具。但因为 C 阶输出低下的原因，整体输出水平并不亮眼。技能虽然都很强力，但使用时机经常会处于十分尴尬的境地，导致玩家们往往无法发挥出她的全部性能。技能升级顺序推荐优先“星の開拓者”，让达芬奇的宝具释放频率增加，弥补普攻输出的贫弱。礼装也建议选择提升 Arts 性能的以提升输出。

Hassan of Serenity
静谧的哈桑

职阶	Assassin	HP	1675 / 9310	ATK	1232 / 6636	罕贵度	☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	1 枚各 4Hits	2 枚各 3Hit	2 枚各 3Hits	5Hits

保有技能

技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
変化（潜入特化）C	9 回合	初期	敌单体 NP 减少 1 格										
			赋予敌单体暴击发生率下降 [Lv.](3 回合)	10%	11%	12%	13%	14%	15%	16%	17%	18%	20%
投擲（短刀）B	6 回合	灵基再临 [1]	获得暴击星 [Lv.]	2	3	4	5	6	7	8	9	10	12
静寂の舞踏 B	8 回合	灵基再临 [3]	赋予自身即死成功率提升 [Lv.](3 回合)	20%	23%	26%	29%	32%	35%	38%	41%	44%	50%
			赋予自身弱体成功率提升 [Lv.](3 回合)	20%	23%	26%	29%	32%	35%	38%	41%	44%	50%

职阶技能

技能名	效果
気配遮断 A+	自身暴击星发生率提升：10.5%
単独行動 A	自身暴击威力提升：10%

宝具

名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
ザバーニーヤ 妄想毒身	C	对人宝具	Arts		1Hit
赋予敌单体〔毒〕状态	1000				
概率赋予对象技能封印 & 宝具封印 (1 回合)	40%				
概率赋予对象即死 < OC 概率 UP>	60%	70%	80%	90%	100%
给予对象强力攻击 [Lv.]	900%	1200%	1350%	1425%	1500%

关于角色



出自『Fate/Prototype 苍银的碎片』，是沙条爱歌的从者。毒的化身，不管是气息还是体液，都是剧毒（我不管我就是要 prpr）。本来是被一位名为仁贺征尔的炼金术师召唤出来的，但刚召唤出来就因为触碰到静谧，被毒死（我召唤出来的这可是充满毒液的毒女，舔之，仁贺征尔卒），当然，真实原因是静谧为确认召唤出自己的仁贺征尔是否为自己所寻找的“可以碰触自己的存在”。后被沙条爱歌捡回去，被爱歌对毒没有痛觉的体质以及爱歌那惊人的美艳所倾倒，对爱歌怀有远超爱情的感情。但是对于爱歌来说，静谧只是类似于宠物或者用完即弃的物品般的存在，而且两人并没有魔力供给，静谧夜晚必须去噬取一般人的灵魂才能维持自己。之后以“死亡之吻”夺走了某位 Master 的性命，这里就不做过多剧透，天晓得『苍银的碎片』之后会不会动画化呢。

虽然历代哈桑・萨巴赫都会为了将过去的自己完全削去而毁容，但静谧却并没有这么做，面具下的就是真实的容貌。

FGO 里实装时掀起了挨个试宝具的狂潮，为什么这么说呢，因为静谧的宝具“妄想毒身”就是与对手来一个死亡之吻。而且这个宝具演出的战斗模型，是制作组专门根据不同对象进行过调整的，也就是说不管对象是否骑着马（大帝），亦或者对象完全没脑袋（海魔），亦或者是庞然大物（魔神柱），都会吻得合理，吻得激情，恰到好处。结果好多玩家兴趣浓厚，换着对象来玩，更有甚者换着各种女性从者来试验百合激吻，真是刺激。好好的一个宝具，就这么被大家玩坏了。

作为哈桑来说，应该是除了王哈桑外，Fate 系列中已经公开的哈桑中基础数值最高的一位。敏捷有 A+，幸运也有 A。但其实在『苍银的碎片』的 Assassin 候补里还有一位哈桑，名为“輝く星のハサン（耀星的哈桑）”，是位擅长爆炸暗杀的哈桑，因为是绿绿（哈桑其实都是绿绿），又是爆炸，嗯，挺敏感的。大概是因为这种原因换成了静谧吧……纯猜测。

角色解析

跟其他哈桑们比起来属于 Debuff 赋予型，自身配卡 BAAQQ，Hit 数都很高，但整体的暴击星出率和 NP 获得量却比较平庸。技能“变化（潜入特化）”配合宝具的“宝具封印”效果，能够变相扣减敌单体两格 NP，不过需要提前使用“静寂の舞踏”来提升即死率和弱体赋予成功率。自身生存能力不佳，定位算是干扰型的辅助攻击手，但输出比较平庸，适合在 Arts 卡比较多的队伍中加快释放宝具的速度，以求更频繁地干扰敌人。“投擲（短刀）”跟咒腕一样，升满了冷却时间只有 4 回合，算是比较给力的技能了，可以优先升级此技。礼装选择建议尽量提升 Arts 性能并配合一点暴击伤害加成。总体来说，还需要官方出强化副本啊。



Frankenstein
弗兰肯斯坦

职阶	Berserker	HP	1710 / 10687	ATK	1573 / 9441	罕贵度	☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	3 枚各 1Hits	1 枚各 2Hit	1 枚各 2Hits	3Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	ガルバニズム B	7 回合	初期	赋予自身 NP 获得量提升 [Lv.](3 回合)	25%	27%	29%	31%	33%	35%	37%	39%	41%	45%
	虚ろなる生者の嘆き C	8 回合	灵基再临 [1]	中概率赋予敌单体眩晕	60%									
				对象防御力下降 (1 回合)	20%	21%	22%	23%	24%	25%	26%	27%	28%	30%
	オーバーロード C	7 回合	灵基再临 [3]	赋予自身宝具威力大提升 [Lv.](1 回合)	20%	21%	22%	23%	24%	25%	26%	27%	28%	30%
				赋予自身烧伤 (5 回合)	300									

职阶技能	技能名	效果
	狂化 D	自身 Buster 性能提升：4%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	ブラステッド・ツリー 磔刑の雷樹	D ~ B+	对军宝具	Quick		6Hits
	给予敌全体相当强力攻击 [Lv.]	900%	1100%	1200%	1250%	1300%
	敌单体暴击发生率下降 (3 回合)< OC 效果 UP>	20%	25%	30%	35%	40%
	赋予自身眩晕 (2 回合)					

关于角色

初出自『Fate/Apocrypha』，是黑之阵营考列斯・弗尔维吉・尤格多米雷尼亚（Caules Forvedge Yggdmillennia）的从者。角色原型是英国作家玛丽・雪莱在 1818 年创作的长篇科幻小说『弗兰肯斯坦』(又译『科学怪人』）里用尸体拼接而成的科学怪人，当然，是男性。

Fate 世界观下的科学怪人就叫做弗兰肯斯坦，设定上与原型有很大的不同。除去性别换了这个大家都懂的原因，还有将雪莱原作小说主角维克托・弗兰肯斯坦最初的目的，换成了以将亚当和夏娃这对原初的伴侣创造出来作为目标。但这个“夏娃”，却是个失败作，原本是以尸体拼接而成的怪物，也改成了机械与肉体混合而成的人造人。

是 Fate 系列作品中，唯一一个按照 Berserker 职阶最初的用途，也就是用于强化较弱的英灵召唤出来的从者。虽然附加了狂化，而且无法说话，但依然保有理性，会听从御主的指挥，也能够与其他从者在战斗中进行合作。智商很高，理解力也很强，能通过观察理解人类除了悲伤以外的大部分感情。『Fate/Apocrypha』还曾为了帮御主省电，在御主外出时将电脑的电源线拔掉。另一个跟大部分 Berserker 不一样的地方，是弗兰肯斯坦不会给御主带来魔力负担，技能“ガルバニズム（流电学）”能够让弗兰肯有效率地回收并蓄积自己和周围泄漏出的魔力，形成“第二类永动机”。想想『Fate/Zero』里雁夜的惨状，就能理解这个技能对于御主来说帮助多大。

宝具“磔刑の雷樹”在『Fate/Apocrypha』里是作为自爆使用的（无法避免的剧透），到 FGO 里改成了两回合机能停止，代价依然很重，但起码不会自爆了，可喜可贺。顺带一提，从『Fate/Apocrypha material』的插画来看……头部好像可以拆卸的样子。



在 FGO 里主线第四章中实装，但玩家无法在辅助 NPC 里选择她，所以看到好友挂出来的话，尽量选上弗兰肯去试用试用吧，否则在图鉴里是看不到弗兰肯的哦。说起来，在刚实装时，野中蓝配的战斗语音每一句都很长（Brave Chain 的时候特别明显），引起部分玩家被吓到或者不适，后来官方进行了删减，现在不时会有玩家表示非常怀念刚实装时的“野中萌嚎叫”。众口难调，官方能出两个版本在角色设置中选择就好了。



角色解析

宝具火力特化型 Berserker，完成宝具强化副本后，拥有全 FGO 第一的全体宝具伤害倍率。通过“オーバーロード（过载）”还能进一步强化宝具威力，配合 B 阶天生的全职阶克制，杀伤力超群。宝具为 Quick，还能打出不少暴击星，虽然自己机能停止两回合但能给其他队友创造暴击机会。自身 NP 效率很差，让技能“ガルバニズム（流电学）”形同虚设。而且完全没有生存能力，缺乏保护非常容易被瞬杀，结合宝具的负面效果，基本只能让她在关底出场进行最后扫尾的工作。是一击脱出型终结者，极度不适合持久战。礼装最好选择 NP 充填系，技能优先点满“过载”。▲

跨越千山万水，只为见前前前前世的你

■文／完蛋了的国王
■责编／岩烧碳渣
■美编／塔里

『你的名字』最速圣地巡礼报告·东京篇

Thousand years and far away——『your name』repo Tokyo part



就在前不久，受天闻角川之邀为小说版『你的名字』撰写了一篇小书评，在开篇笔者就坦言其实我并没有看过电影，在当时片方如此强大的宣传攻势之下，再加上笔者又是新海诚多年的忠实粉丝，竟然没有看过『你的名字』的电影！说出来连我自己都感觉有些难以置信，然而更有趣的是，之所以完美错过了『你的名字』在魔都的档期，最大的原因竟是因为笔者正在日本做『你的名字』的圣地巡礼。这究竟是怎么回事呢？且听笔者细细道来。



一次计划已久的意外之旅

在上期刚刚完结的『追寻夏日风物诗的山阴道圣地巡礼之旅』中笔者提到在结束那一次夏日之旅后又曾于9月和11月两度造访关西地区，其实在此之前笔者还在8月中旬前往东京参加了当届的Comiket90，并拍摄了一组圣地巡礼题材的节目，就在工作结束离开东京后不久『你的名字』于8月26日起在日本全国公映。电影上映前在日本的宣传活动声势浩大，大街上没走几步就会顺到几句“ZEN ZEN ZEN……”的动画主题曲歌词，笔者当时确实也动过圣地巡礼的念头，但在版权意识超强的日本，除了官方放出的宣传PV和少量宣传图以外很难直接接触到第一手内容，想在完整看过电影之前就计划圣地巡礼之旅难度很大。不过在日本也有着庞大的圣地巡礼同好群体和情报交换圈子，所以动画部分取景地还是很快就在第一时间曝光，其中就有坐落于东京新宿区闹事街区里的四谷须贺神社，以及四谷、千驮谷、代代木、新宿车站等一批东京市内取景地。读过笔者之前撰写的『山手线沿线圣地巡礼大进击』的读者应该知道，沿着班次极为频密的山手线一路巡礼过去相当轻松惬意，这些地点用不了半天时间就能走遍。然而非常可惜的是8月那次在琦玉县川越市的拍摄工作因为摄像师突发急病而发生变故，最终竟无法多挤出半天时间，只能带着些许遗憾悻悻然迈上了归国的航班。

时间渐渐推移到了9月下旬，在前往大阪和京都为『阴阳师』的圣地做了一番考察后，意犹未尽的笔者便开始计划起了11月末的“追枫之旅”。当时关于『你的名字』的一些圣地巡礼完整报告已经陆续出现在网上，除东京以外另一大取景地岐阜县的飞驒地区也一跃成为搜索引擎上的热门关键词。然而烦恼也随之而来，那就是如何设计这一次的圣地巡礼行程。东京和飞驒之间相隔500多公里，即便采取最快的交通换乘方式，单程也必须花费4个多小时，显然不适合做短途旅行的打算。『你的名字』里就曾有过这样的情节，三叶一个冲动跳上了开往东京的列车，只在车门口与小了她三岁的泷打了个照面就不得不匆匆踏上返途。在现实中情况也相差无几，假设模仿三叶清晨7点半在取景地飞驒古川站跳上南去的JR高山线列车，经过高山、名古屋换乘新干线到品川，再换山手线到新宿，走出车站时已将近下午1点。返程的列车耗时稍短，但也必须在下午2点赶上从新宿前往大宫的埼京线，而后搭乘北陆新干线一直到富山，再换乘特急列车回到飞驒古川，到达时已经是晚上6点半了。在东京停留的时间合计不过1个小时出头，勉强可以巡礼一下四谷须贺神社，但付出的代价将是近3万日元的车资和整整一天的宝贵时间，性价比低到可以不予考虑。

那么到底要如何高效的在东京和岐阜之间移动，同时还要尽可能多的巡礼动漫圣地，最后还要满足观赏红叶的目的呢？机智的笔者设计出了两套旅行方案：



▲这也是动画里的一个镜头，可以清楚看到“须贺神社入口”的字样


▲四谷站北侧的街景，坐在行驶于地面上的JR中央线上时可以一路看到铁道线两侧的街景



▲须贺神社正面鸟居及社殿



PLAN A

大阪—东京，
D1 大阪→ D2 敦贺→ D3 福井→ D4 金泽→ D5 高山→ D6 长野→ D7 东京

这将是一个利用“北陆拱形铁路周游券”设计的大跨度行程，其关键是将包含来去两天在内的全部行程都压缩在 7 天内执行，一气呵成，不走回头路。该方案的优点是较节省路费，其中除了高山线猪谷至高山的区间必须另外补车资以外，其他所有铁路交通费用全部一票囊括。但该方案的缺点则要远多于优点，首先 7 天的行程过于匆忙，必须将大把时间花费在路上，对每一地的观光和巡礼都很不利；其次为了高效则必须每天更换酒店，住宿成本飙涨不说，每天出门都必须把全副武装都扛上带走，对体力是很大的考验；最后行程所有细节的容错率都很低，从航班的选择，到酒店预订，再到每一个电车班次的设计，以及每一个景点停留时间的计算都必须做到尽量精确，几分钟的耽搁就可能影响整个一天的行程，这对于早已习惯了独自背包旅行的笔者来说是最害怕，也最担心的状况。

TIPS1 北陆拱形铁路周游券



北陆拱形铁路周游券是 2016 年由 JR 东日本、JR 东海和 JR 西日本三大 JR 兄弟公司联合推出的一款优惠乘车券，预定价 24000 日元（日本国内售价 25000 日元），有效期为激活使用日起的连续 7 天，自 2016 年 4 月 1 日起开始投入使用。

推出北陆拱形铁路周游券的最大目的是为了满足在大阪或东京出入境的游客可以在不走回头路的前提下畅游包括福井、石川、富山在内的北陆三县，以及包括群马、长野、新潟在内的上信越地区。2015 年 3 月，北陆新干线全线贯通后，从东京前往北陆三县较之过去要快捷得多，东京到金泽单程最快缩短至两个半小时。而从大阪到金泽之间的新干线计划虽然迟迟没有实质性进展，不过通过笔者之前介绍过的特急列车“超级雷鸟号”，也可以把单程时间压缩到两个半小时左右。北陆拱形铁路周游券可以搭乘自关西机场至金泽区间的所有特急列车，金泽与东京区间内的所有北陆、上越、东北新干线列车。假设中间不做停留的从关西机场站出发，经新大阪、金泽、东京到成田机场站，一趟车资就需要 19980 日元，所以乘车券本身的高性价比是毋庸置疑的。不过就像 JR 推出的所有优惠乘车券一样，北陆拱形铁路周游券一旦激活以后就必须连续使用，这就等于迫使游客必须把主要行程压缩在 7 天内。

TIPS2 高山、北陆区域周游券



高山、北陆区域周游券是 JR 西日本和 JR 东海两家公司联合开发的 4 款全新优惠乘车券中的一种，这 4 款分别是“高山、北陆区域周游券”、“伊势、熊野、和歌山区域周游券”、“阿尔卑斯、高山、松本区域周游券”和“富士山、静冈区域 MINI 周游券”。自 2016 年 7 月开始已经全部投入使用。

高山、北陆区域周游券国外预定价 14000 日元，在日本国内则无法购买，游客必须先从 JR 指定的旅游代理商处购买兑换券，到达日本后在可以兑换的车站换成乘车券后再使用。这款乘车券的使用期限是 5 天，激活后连续使用。可以乘坐关西机场站至金泽站之间的所有 JR 特急列车；金泽站至富山站区间的北陆新干线；以及富山站至名古屋站之间的所有特急列车。值得一提的是这款乘车券对线路做了严格规定，比如从京都去敦贺只能走湖西线，而不能走东海道本线至米原再换乘北陆本线，而在福井与富山的区间内则不能乘坐任何支线。不过此乘车券的优点也很突出，它允许使用者乘坐行驶于金泽、高冈与白川乡、五箇山世界文化遗产景区之间的两条高速大巴线路，分别是由浓飞巴士和北铁巴士共同运营的“金泽—五箇山—白川乡—高山线”，以及由加越能巴士运营的“新高冈—五箇山—白川乡线”。白川乡、五箇山只能通过巴士或者自驾抵达，一般正常购买往返巴士票的话轻松超过 5000 日元，所以高山、北陆区域周游券的性价比相当突出。



▲藏身于四谷三丁目站附近街角处的一座红色邮筒



PLAN B

东京一地；大阪—高山—大阪，
D1 大阪→ D2 福井→ D3 金泽→ D4 高山→ D5 大阪

这实际上是两次单独的旅行，先在东京一地及周边做圣地巡礼。回国后再择日前往大阪，做一趟至少 5 天的往返旅行。表面上看这个方案的最大缺点当然就是时间和费用，需要消耗更多的假期和旅费。但优点同样突出，不仅看

足够多的时间可以满足圣地巡礼和观光的需求，也可以最大限度节省日本当地的路费和住宿费。

从住宿的角度来说，在一地连住是性价比最高的。一旦离开大阪便宜到没朋友的简易旅馆单间以后，沿途的住宿就要大幅上涨，在去往高山的一路上寻找合适的落脚点很重要，笔者选中了在选择面和价位两方面都比较理想的福井市和金泽市两地落脚住店，并且在金泽连住三晚，那么前后几天的行程就要围绕这两个落脚点来制定。

笔者选择的乘车券也是去年新推出的产品“高山、北陆区域周游券”，其最大的特点会在文中做介绍。在离开大阪之前，笔者有足够的时间可以利用 KANSAI Thru Pass 漫游大阪、京都、奈良及周边地区。而在东京，笔者的选择会更多，不出市区的话可以购买“东京地铁乘车券”，有 24、48、72 小时三个版本，性价比爆表，东京周边地区则可以用一张“东京广域周游券”来应对。

从账面上看，一次利用北陆拱形铁路周游券的横贯北陆之旅 PLAN A，与将行程分割为东京和北陆两段的 PLAN B 相比，至少在日本当地车资这方面是相差无几的。至于住宿费，由于在东京可以选择携带很少的行李入住廉价的胶囊旅馆，较之 PLAN A 也不会增加太多支出。那么最大的成本上浮其实就是多一次往返国内的机票（可以乘坐廉价航空控制在千元以内），考虑到可以有效利用的旅行时间大幅延长，季节也很合适，就权当做提前透支了一次东京 N 日自由行。所

TIPS3 东京地铁乘车券



东京地铁乘车券，正式的名称是“Tokyo Subway Ticket”，有 24、48、72 小时三个版本，售价分别为 800、1200、1500 日元，很明显 72 小时版的性价比是最高的。这套乘车券是取代了原先的 1-3 日券的老版本，将以自然日计算改为按小时计算的方式很贴心，这就意味着无论游客何时激活使用都能完全享受此乘车券的高性价比。

东京地铁乘车券有四个显著的特点：

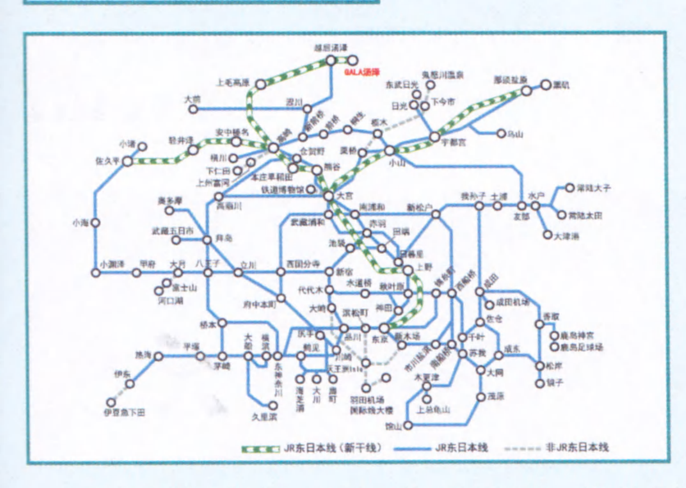
1、购买方式便捷，在羽田和成田机场国际到达层都有专门的柜台销售这套乘车券，对购买数量没有限制。

2、东京都内运行的地下铁分 9 条东京 Metro 线路和 4 条都营地下铁线路两种，各自独立结算，且都有好几种优惠乘车券，Tokyo Subway Ticket 一次性囊括了这两家公司的全部线路，省去了乘客动脑筋的麻烦。

3、乘车券按小时计算，合理使用的话能发挥最大的性价比。在东京坐一次地铁的最低票价为 170 日元，理论上说 800 日元的 24 小时票需要坐 5 次回本，在东京市区内游客完全可以只靠地铁来移动，坐满 800 日元不在话下。

4、持这套乘车券可以在一系列店铺和景点享受优惠，访问其官方网站可以查询优惠信息。

TIP4 东京广域周游券



东京广域周游券，是 JR 东日本推出的一种优惠乘车券，售价 10000 日元，使用期限为连续的 3 天，可以在机场和东京、新宿、横滨等 8 个 JR 东日本大站的旅游服务中心直接购买。3 天的票面时间虽然看上去很短，但对于绝大多数以游玩东京市区为主的游客而言 3 天时间其实绰绰有余，而对于深度游游客来说，1 万日元的东京广域周游券与动辄 2 万多日元的两种“JR 东日本铁路周游券”相比性价比也十分突出。

东京广域周游券的使用范围其实已经非常可观了（详见附图），涵盖了几乎所有东京周边的热门景点，西面有富士山，可以乘坐非 JR 运营的富士急行线全线；西南面有湘南镰仓和伊豆半岛上的众多温泉胜地，同样可以搭乘非 JR 的伊豆急行线全线；北面可以乘坐北陆和上越新干线去轻井泽和越后汤泽；东北面可以搭乘东北新干线换乘地方线路，或者利用东武铁道的特急列车前往世界文化遗产的日光景区和鬼怒川温泉。围绕这些热门景点，制定 3 天的行程是不成问题的。当然，如果要尽量用足这张乘车券，就需要多利用高车资的新干线和特急列车，往往一个来回就轻松超过 1 万日元了。



利用公共交通工具从羽田国际机场前往东京市中心主要有三种方式，京急电铁、东京单轨电车和巴士，单轨电车由于被纳入了好几种JR乘车券的使用范畴，是很多外国游客的首选，通过单轨线到滨松町站换乘JR山手线可以很方便的到达丸之内、上野、新宿、涩谷、池袋等热门的酒店下榻目的地，不过此次笔者为了节省银子选择入住的是位于浅草寺附近的胶囊旅馆，利用地铁是更高效廉价的方式，于是这次选择了搭乘京急线到机场最近的地铁站“泉岳寺站”换乘都营浅草线，一路北上就能直达浅草寺，当然酒店checkin是要等到一天的巡礼全部结束后才做的事项。搭乘京急线从羽田机场到泉岳寺13公里的路程车资需410日元，



▲主人公泷与两个死党放学路上经过的一处街景，背后就是明治神宫外苑的圣德纪念绘画馆

以权衡的结论就是选择PLAN B。虽然每年11月的“追枫之旅”都是计划已久的事项，但因为这次加入了『你的名字』的圣地巡礼，一次旅行分割成了两次，而且要探访笔者此前从未到过的北陆和飞驒地区，结果反倒成了一趟意外之旅。旅行的筹备工作大幅增加，但伴随而来的更多的是期待和乐趣。



▲泉岳寺山门



▲坐落于涩谷站“TSUTAYA”书店内的星巴克，镜头出现于动画PV里

乱入的“忠臣藏”

搭乘刚刚杀入中国廉价航空市场的日本乐桃航空班机抵达东京时已经是清晨5点钟，一年里第三次踏入羽田机场的国际到达大厅，竟产生了一种“回家了”的错觉。在被誉为全世界最干净的机场里利索地办完了入关手续后粗粗洗漱一番，接着找了一家24小时营业的M记简单对付了一下早餐，接下来便要开始一天紧张的行程，直接切入正题，一次性扫荡东京市区内『你的名字』所有的取景地，包括四谷、千驮谷、信浓町、新宿、代代木、北参道这6座车站，以及须贺神社、明治神宫外苑等几处上述车站周边的取景地。预计花费时间为一天，交通方式采用私铁、地铁和JR混用的方式。



▲相传这里就是赤穗浪士清洗仇人吉良上野介首级的地方



▲泉岳寺本堂

相对于东京单轨线机场到滨松町490日元的价格要便宜。京急电铁的资费相对于半国营的JR来说其实要具备一些价格优势，本来东京西部和南部人口稠密地区就几乎都是私铁的天下，车资便宜是私铁生意兴隆的主要原因，像是即使在私营铁路公司里也以票价低廉而著称的京王电铁，从新宿坐到八王子的37公里路程只需360日元，而搭乘JR中央线则需要480日元，便宜了1/3。当然选择京急线加地铁的方式不仅是为了高效发挥东京地铁乘车券的性价比，其实也为了更好的设计和衔接巡礼的行程，巧合的是换乘的车站是以同名寺院命名的泉岳寺站，既然来了就没有理由错过这座大名鼎鼎的寺院。泉岳寺便是本次旅程的第一站。

泉岳寺之所以名声在外只因它是历史上著名的“赤穗浪士仇杀事件”的发生地之一，赤穗四十七浪士，也就是传统歌舞伎曲目『忠臣藏』的角色原型在日本可谓家喻户晓。笔者曾在『山手线沿线圣地巡礼大进击』一文里巡礼的山手线起点站品川站一节里就介绍过赤穗浪士与泉岳寺的渊源，这里就不再赘述了。其实泉岳寺距离品川站有差不多地铁一站地的距离，下车步行的话自然还是泉岳寺站最近，5分钟脚程便是。泉岳寺名声赫赫，作为圣地巡礼第一站来热身是再合适不过的了。

虽然与东京大多数寺院一样栖身于大片居民住宅区内，不过泉岳寺给人的整体印象还算气派，作为由德川家康创建，并由德川幕府钦点的江户三大曹洞宗道场之一，泉岳寺兴盛的香火贯穿了整个江户时代，而且自从成为赤穗浪士忠臣的埋骨地之后，来自民间信仰的香火就从未间断过，在既崇尚个人英雄主义，又极其推崇忠君思想的这两种矛盾价值观混杂的江户时代，赤穗浪士虽然因为犯下滔天大罪而被幕府勒令切腹自杀，却反而被幕府树立为道德楷模，因而受到极力推崇。在日本全国有好几处赤穗浪士的因缘地都被包装成了民间信徒（或者粉丝）们的圣地，最著名的有东京的泉岳寺、京都的大石神社（浪士首领大石内藏助蛰居京都时的住所），以及赤穗浪士们的老家、曾经的赤穗藩所在地兵库县赤穗市的赤穗大石神社及花岳寺。既然是埋骨地，泉岳寺最大的看点自然是浪士们的墓地。因为赤穗事件的当事人之一、行凶者浅野长矩被勒令切腹后就埋在了作为其菩提寺的泉岳寺，所以最后赤穗浪士用仇人的首级来祭典主公，以及众人切腹自杀后埋葬的地点都是主公浅野长矩的终焉地泉岳寺。因此实际上泉岳寺不光有赤穗浪士的墓地，也有浅野长矩的墓地，和相传义士们清洗仇人吉良上野介首级的史迹。意料之中的是赤穗义士的墓地每天有络绎不绝的参拜客到访，看得出大石内藏助等人的墓碑被维护得很好，鲜花和香火不断，常换常新的样子。整个墓地占地不大，却有热门景点的感觉，虽说抱着观光的心态来扫墓毕竟心里发毛，但几百年来带着这种心态前来的游客已经多到难以计数，所以即便有人对着墓碑频频按下快门也丝毫不会显得奇怪。



▲浅野内匠头与赤穗浪士的墓所

令笔者在意的倒是同样是日本近代历史上著名的武士集团，同样是在民间有着高人气的英雄豪杰，但因为立场不同最终导致的下场也有云泥之别，这便是赤穗浪士与新选组之间的对比。赤穗浪士公然挑战幕府权威，残杀朝廷命官，但其出发点是为了主公报仇雪恨，仇杀在日本有着悠久的历史，被认为是正义之举，不应受到道德谴责和法律约束，所以德川幕府认可了赤穗浪士的行为，并将其树立为忠臣之楷模。即便进入明治时代后，对赤穗浪士的崇拜也没有被推翻，因为赤穗浪士忠的是“君”，


▲秋意渐浓的泉岳寺山门

在幕府时代君权在将军之手，而幕府倒台后君权重回天皇之手，虽然效忠的对象变了，但“忠君”的思想、价值观的核心是不变的。反观新选组，不仅是幕府直属的武装组织，食幕府的俸禄，享幕府的官职，为幕府所募，替幕府卖命，一句话就是幕府鹰犬，而且其处世的价值观号称直接继承自赤穗浪士，连队服和队旗的样式都是参照赤穗浪士的“山形纹”设计的，这样的幕府大忠臣却因为与代表天皇势力的新政府直接开战而被打上了“乱臣贼子”的烙印，成为时代的逆流，所以新选组消亡后受到了猛烈的打压，只不过到了现代被一些国民文学、影视和动漫作品成功翻案后，才逐渐奠定了在民间不动的人气地位。其实新选组一干主人公们的终焉地埋骨所因为多年来被人所淡忘，普遍都很寒酸，笔者会在后来的关西之行中带有目的地接连巡礼这些场所，最直观的感受就是完全无法与赤穗浪士的“高调”相提并论。当然描写新选组事迹的动漫作品比忠臣藏要多得多，而且大都不约而同地向着“女性向”的方向发展，造成了如今新选组的粉丝大半为女性，而赤穗浪士的粉丝多半为男性的奇怪现象。这也难怪忠臣藏被改成了 Galgame，而女粉丝们都去玩『薄樱鬼』，anyway，大家开心就好，会去在意什么价值观、历史评价的也只有少数像笔者这样的深井冰吧。


▲与奥寺前辈约会见面时所在的四谷站入口处，可以看到地铁丸之内线和南北线的指示牌


▲气派的山王日枝神社

你的名字：东京篇

花了不到一小时仔细参观了一番泉岳寺后，时间不过是清晨 8 点半而已，一天的大好时光才刚刚开始，下一站就是四谷须贺神社，神社一般早上 9 点开始营业（营业一词听起来有点奇怪，但神社的授予所确实都有固定营业时间，这也代表着神社宗教活动的营业时间带），时间刚刚好。从泉岳寺到四谷，乘坐地铁有三种换乘方式，都需要更换三条线路，固然略显繁琐，但全程使用东京地铁乘车券，且耗时不到半小时，还是很便捷的。笔者选择其中最快的一种方式，泉岳寺坐上浅草线一站到三田站，换三田线一站到白金高轮，再换南北线一路北上四谷站，途中会经过麻布十番、六本木一丁目、溜池山王、永田町等有名的车站。麻布十番是『美少女战士』里的第一女主角月野兔生活的地方，换言之也是作者武内直子年轻时居住的社区，给人的印象是老牌的高档住宅区。一站之隔的六本木一丁目则以高档酒店林立，以及遍布充满艺术气息的现代雕塑而闻名，在『女子落语』里主角一行人曾在此有过一番巡礼。顺带一提，『你的名字』有一个主人公泷与奥寺前辈到高档咖啡馆约会的情节，现实中的取景地在国立新美术馆内附设的咖啡馆，国立新美术馆就坐落于六本木，不过从六本木一丁目下车步行需要 15 分钟左右，还是在千代田线的乃木坂站下车比较近。再往北的溜池山王站离著名的山王日枝神社很近，这座神道教最高规格的官币大社与神田明神一南一北镇护着江户皇城，东京三大祭之一的“山王祭”每两年的 6 月就在这里举行。不过近年来山王日枝神社却因为一起丑闻而引起日本全国的关注，2008 年的山王祭期间，神社一名高级神职人员权祢宜在将一名巫女灌醉后对其实施了强奸，但因为当事人位高权重只被东京地方法庭判处了区区 3 年徒刑。



在社会上引起了轩然大波，揭露出了日本宗教界性别歧视及政教勾结的阴暗面。山王日枝神社的地位非常特殊，与其一街之隔的地方就是日本内阁总理大臣官邸，通俗点说就是安倍晋三的家，再走几步就是国家最高权力机关国会议事堂所在地，日本政府要员们当然不希望自己眼皮底下的神社搞出什么大丑闻来，对公检法机关施压也就并不奇怪了。听闻这则新闻后再参拜山王日枝神社的笔者多少感觉有点尴尬，笔者一年之中与很多神社的巫女都打过交道，也知道她们当中其实有相当大的比例都是神社花钱请来打工的普通女孩，只有少数是神主的家人或专职神职人员，这些巫女可能就像动漫作品里登场的一些女性角色一样，因为各种原因来神社打工，穿上红白巫女服就成了神职人员，脱下巫女服后还是过回普通的日常生活。试想如果一个像东条希这样的漂亮小姐姐被受人敬重的神官灌醉后玷污，一般民众会作何感想？以 LLer 们为代表的二次元人会不会因此在参拜神社时带上一种复杂的心情？或者照例会心安理得的对着巫女 COS 题材的 AV“强撸灰飞烟灭”？或许确实是笔者想多了吧……

总而言之从南北线北上的这一路会经过不少值得下车逛逛的车站，如果不赶时间的话，


▲这里就是泷与奥寺前辈约会场所的国立新美术馆咖啡馆


▲动画主视觉图里出现过的须贺神社参道的台阶



▲“诚氏镜头”里常见的道路标示的特写，取景于四谷站附近的街道

凭着一张乘车券在手，随时可以出站散步一番，分分钟都能遇上一两个动漫圣地，或者东京响当当的景点。虽然笔者老早定好了巡礼的计划，不过确实也因为时间很充裕，中途下车闲逛的冲动很强烈。不管怎么说还是按照既定计划抵达了四谷站，开始对车站和附近须贺神社的巡礼。

根据设定，四谷站是距主人公泷的住处最近的车站，不仅日常通勤时的镜头非常多，而且后来有一段与奥寺前辈约会的剧情也在四谷站一带取景，可以说戏份相当重。值得一提的是四谷站由 JR 中央・总武线、地铁丸之内线、南北线三条线路共用，站台由高架、地面和地下三层构造组成，动画取景到的全部是车站地面层站外周边一带的街景，日本圣地巡礼同好根据电影整理出了近 10 组镜头供对比参考，其中不少都是典型的“诚氏特写”的街边静物，诸如道路标示、邮筒、路灯等。当然最具巡礼价值的还是四谷须贺神社。这座神社坐落于四谷站正西面大约 4、500 米开外的一个寺院神社林立的名为须贺町的地区，实际上乘坐丸之内线往西一站到四谷三丁目站后下来步行的距离要更短一些，这个地区离西面的新宿御苑也有大约 500 米的距离，步行只需 10 分钟左右，神社本身并不知名，猜测可能是新海诚之前在为『言叶之庭』选择取景地时顺道经过须贺町一带时发现的。

须贺神社最早建于 17 世纪江户时代，历史并不很长，它曾是神田明神下属的摄社，供奉


▲从正面看须贺神社的台阶是这样的感觉，右侧立有写有神社社名的石碑，神社建筑物就在石碑后的高台上



▲新宿站南口附近的街景，也是典型的新海诚式的取景角度



▲新宿站前 LABI 旗舰店的大楼



牛头天王（也就是须佐之男）和稻荷明神两大民间信仰里人气最高的大神。日本有不少信仰牛头天王的神社都以须贺神社来命名，须贺町这个地名也是因为神社的存在而有的，一般为了方便区分有时也称为四谷须贺神社。作为四谷地区的总镇守神社，四谷须贺神社虽然占地不大，但信徒众多，生意十分兴隆，参拜客本就不少，加上『你的名字』宣传加成，导致最近一段时间来访者倍增。须贺神社在片中令人印象最深刻的就是参道的台阶，也就是主视觉宣传画里泷与三叶擦身而过的那条台阶。动画对台阶本身的还原度还是比较高的，但对台阶后面的街景做了较大的改动，神社虽然坐落于一座坂道之上，但其高度显然没有动画里表现得那么高，台阶背后是成片的居民区，由于被楼宇遮挡其实看不到蓝天白云的开阔景象。实际上东京市区内的著名坂道很多，以前在圣地巡礼里也提到过诸如『LoveLive』里的炭团坂、『路人女主』里的莅坂、『弁魔士塞西尔』里的鼠坂、以及人气很高的“夕阳段段”等，其中大部分都在地势较高的山手线东北段沿线，因为地势落差大才能看到富有层次感的街景，在这一点上现实中的须贺神社是做不到的。当然这并不妨碍大量粉丝到此一游，挤在参道台阶上大肆拍照。但笔者还是想多啰嗦一句提醒国内的圣地巡礼同好们，神社毕竟是宗教场所，参道是神社的一部分，进来了就要遵守一定的礼仪，至少应该先拜过神社的主祭神之后再拍照留念不迟。过去在『LoveLive』大热时也屡屡发生粉丝在神田明神的参道男坂台阶上因为跑上跑下而摔伤，或者对着巫女一通乱拍遭到制止的不雅行为。笔者也强调过安全和文明是圣地巡礼活动的两大基本心得，并不是只有外国圣地巡礼爱好者才会忽视行为举止，实际上很多日本宅男腐女也不把寺院神社当宗教场所，肆意乱来的情况比比皆是，只能说文明出行从我做起，尊重他人也是尊重自己。

须贺神社并不大，巡礼花不了半个小时，接下来的行程有两个选择，可以直接步行或者再坐一站丸之内线到新宿御苑游览一番，巡礼


▲在播放动画主题曲时出现的新宿摩天楼群一景，拍摄角度在新宿警署附近



▲ JR 代代木站的站台一角，这里就是高中生三叶与国中生泷初次相见的地方


▲从信浓町站眺望 DOCOMO 大楼，在『言叶之庭』里也出现过类似的镜头】


▲信浓町站外的人行天桥

新海诚另一部作品『言叶之庭』，也可以从须贺神社一路南下步行约 15 分钟到 JR 信浓町站，包括信浓町站外的人行天桥，以及百米开外的圣德纪念绘画馆一带都有过取景，圣德纪念绘画馆也是东京一处有名的景点，深秋时节道路两侧的银杏树一片耀眼的金黄，煞是好看，可惜笔者到访的 11 月上旬树叶还未完全转黄。其实比较合理且省钱的游玩方式是沿丸之内线一直往西，经新宿御苑前至新宿站，然后换乘大江户线两站到国立竞技场站下车，往东越过圣德纪念绘画馆到 JR 信浓町站，然后再乘坐中央线顺着信浓町站、千驮谷站、代代木站的顺序逐个巡礼。其中千驮谷是长大成人的泷与三叶重逢的地方，代代木站则是高中生的三叶与国中生的泷初次相见的车站，都具有一定的意义，不过取景都在站台上进行，巡礼时其实不用出站。最后回到新宿站，还是搭乘丸之内线到新宿三丁目换乘副都心线两站到北参道站，根据设定这里是长大后来东京定居的三叶离家最近的车站，电影终盘有一些镜头在这里取景。新海诚想告诉大家的是，泷住在四谷，三叶阴差阳错的住在几站开外的代代木，所以他俩才会在代代木站重逢，这其实是一个很小的生活圈，以上提到的 6 座车站都在一个方圆 4 平方公里左右的长方形小区域内，新海诚就一直在这个区域里转悠，他的好几部作品的取景都在这里完成，很可能他目前或者曾经就在这一带生活，至少他对这一带的感情比东京其他任何地方都要深。

如果中途不插入其他作品取景地的圣地巡礼的话，6 座车站外加一座神社的巡礼之旅只需大约半天时间就能做完，这当然不是以充分利用时间为己任的笔者的本意，所以七七八八的加入了不少"支线任务"，甚至说支线任务看上去比主线任务更充实。但是没关系，『你的名字』圣地巡礼之旅的重头戏本来就在东京之外，远在 500 公里开外的岐阜县，本期的内容对前期准备工作做了大量铺垫，下期将离开繁华都市前往世外桃源，进入探索未知领域的飞驒篇和高山・白川乡之行的精彩部分，敬请期待！▲



▲从新宿站南口的一座人行天桥上看到的街景

■文/湿帝 ■责编/如月千华、稗田 ■美编/小茧

The end of endless cycles

无尽轮回的尽头

剧情赏析&lass社后期作品回顾

——『Liber_7 致在永劫的终末等待的你』

INFO

作品名：Liber_7 永劫の終わりを待つ君へ
中文暂译：Liber_7 致等待永恒的终结的你
公司：Lass
原画：かわいまりあ、よう太、森山しじみ、醉花
剧本：LEGIO ん
音乐：坂本昌一郎
发售日：2016 年 12 月 22 日

剧情介绍 story

突如其来的爆炸、烟尘滚滚的四周、以及自己的青梅竹马——天塚未來血淋淋地倒在地上的姿态。当石动直斗从噩梦中醒来，却又遇上尴尬的现实——自己的另一位青梅竹马楠瀬沙绫以让人误会的姿势在自己的床上安稳地睡着。在他努力叫醒沙绫的同时，未来则在厨房愉快地准备着早餐。

因直斗的父母外出旅游，同住一栋大楼的未来提出过来帮忙做早饭的建议，而沙绫则以“女孩子单独去男人独居的家很危险”为由也跑来蹭早饭。在上学的路上，直斗与好友藤见飒大跟往常一样在互相打诨，放学后四人则到常去的咖啡馆“Cyberiada”享受悠闲的时光。一切似乎都在正常的轨道上，只是直斗始终在意今天听到的其他人无法察觉的奇怪声音。

隔日，一则流言在校园传播——从海外转学而来的“广原萌生”惨遭杀害。直斗怀疑萌生被杀一事可能与自己昨天听到的奇怪声音有关，他试图使用自己的异能——“无影的神之右手”寻找线索。直斗觉醒的这种异能，其效果能够对被接触者进行记忆读取和写入，若接触物体，则能了解曾经接触过物体的人是谁，以及曾发生在其周围事情的景象。不过直斗避免惹上太多麻烦也极少使用该能力。通过异能，直斗意外看到了沙绫在教学楼天台出现的景象。

距离与未来等人的约定的时间尚早，直斗漫无目的地四处游荡，意外发现一座神社。神社的巫女姬神爱海热情地招呼直斗，只是直斗没有察觉到爱海的眼神充满悲伤……随后，直斗与未來和飒大来到约定的商场汇合，但三人一直联络不到沙绫。距离七夕还有两天时间，商场中也洋溢着节日氛围，三人也在许愿树挂上许愿签。晚上，众人依然无法联系到沙绫，而沙绫的家中也没有她的踪影。三人相约第二天寻找她的下落。

7月6日，三人四处寻找沙绫但一无所获，大庭广众下直斗也不能轻易使用能力，三人决定先作汇合。此时直斗又听到了奇怪声音，当他来到声音的疑似发源地——新绫女车站前，飒大刚准备走出站口，下一瞬间，突如其来的爆炸在直斗眼前发生，车站瞬间变成人间地狱。

被杀害的同校生、下落不明的沙绫、被卷入爆炸的飒大，接连的悲剧不断刺激直斗和未来。深夜，直斗无视异能给大脑带来的负担，在大街上不断发动能力寻找沙绫的行踪，其后他察觉到自己被一名身穿哥特服装的少女跟踪，对方更叫嚷“为了我的歌，请你受死吧”而发











动攻击。明白对方也是异能者的直斗只能不断逃跑，无奈对方穷追不舍。在他走投无路之际，时间刚好来到7月7日的零点，天空中突然出现魔法阵般的图案，在耀眼的光芒下，直斗失去了知觉……

当直斗再次醒来时，意外发现沙绫居然和三天前一样以同样的姿势在旁边睡着。直斗在为沙绫的平安感到安心的同时，也察觉到一丝违和感，而他手机上显示的时间则将答案摆在他面前——【7月4日】。

忙碌准备早餐的未来，与直斗拌嘴的沙绫，活蹦乱跳的飒大，一切与三天前的“今天”毫无区别，只是直斗已经知道接下来的三天将发生怎么样的悲剧，但他也不清楚自己为什么轮回到三天前。



直斗回想起过去的“今天”听到的奇怪声音，认为这些声音可能是异能者发动能力而产生的，从而推断学园中可能有异能者的存在，最后他在天台上找到目标——对方竟是沙绫。从沙绫提供的短信中，直斗得知七名持有异能的“反叛者（rebellion）”的存在，还有3天后城市将会灭亡的预告。而要阻止这一切，则需要七名“反叛者”互相战斗并决出最后一人成为“神人”。回想起曾经发生的悲剧，直斗只能确信短信的内容皆为真实。直斗将自己的经历告诉沙绫，沙绫也决定与直斗合作阻止悲剧发生。沙绫在获知直斗的能力后，也自曝自己“不可知之环”的能力——将存在一定距离的两个地方通过圆环来连接。

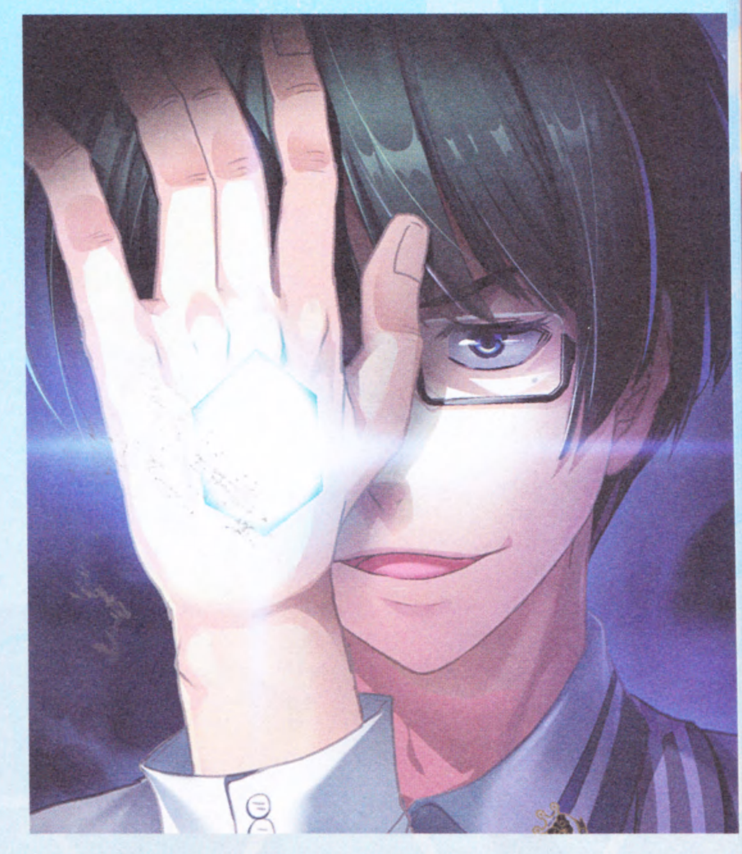
根据手上的情报，直斗和沙绫推断被杀的广原萌生可能也是“反叛者”。当天晚上，直斗和沙绫跟随声音来到郊外的废墟，可惜两人来迟一步，萌生的身体已被数十支钢筋贯穿，而下毒手的正是之前追杀直斗的哥特少女。面对直斗和沙绫的出现，少女露出惊愕的表情，但随即将两人认定为“反叛者”并发动攻击。面对少女“星辰之呼唤”的念动力攻击，沙绫利用能力将少女操控的钢筋和石块全数转移到别处，直斗则趁少女露出破绽时利用沙绫的能力偷袭少女的背后，可惜少女的念动力危险性远超两人想象，沙绫只能利用能力带着直斗逃跑。尽管没能阻止少女的凶行，但直斗也发现了沙绫能力的另一种使用法。

第二天，直斗将自己的发现告知沙绫——物品通过圆环时若突然将圆环紧闭，物品将会被切断。直斗认为能借用该能力对抗敌人，并打算借此在下个轮回中拯救萌生，但却遭到沙绫的斥责——她认为现阶段根本难以证明是否存在新的轮回。沙绫更道出自己的不安，在新的轮回中自己现在的记忆将化为乌有，现在的努力根本毫无意义。

随后，两人与未来、飒大相约到商场的许愿树挂许愿签，但沙绫却突然倒下。隔日，三人来到医院探望沙绫，她也恢复到平日的状态。与之前一样，车站的爆炸还是发生了，尽管飒







大这次没有被卷入，但爆炸造成的伤亡依然是不争的事实。趁着未来和飒大离开，沙绫向直斗传达自己患有“贝特霍尔德型嗜眠性脑炎”的事实，该病会令患者随时随地都有陷入沉睡的危险，患者醒来的时间也无法准确预估，而且该病暂时没有根治的办法。因此沙绫才格外珍惜与大家一起的时光和记忆。在知道沙绫的苦恼后，直斗向沙绫提出一个建议——直斗可以使用能力对沙绫进行记忆的写入，这样即使出现新的轮回，沙绫也能保持记忆。直斗虽然也不确定该做法的成功率如何，但沙绫决定尝试一下。

第三次的轮回如期出现，直斗望着身边沉睡的沙绫，马上使用能力对其进行记忆写入，沙绫成功想起过去的事情。为了不重蹈复辙，直斗和沙绫这次早早在废墟埋伏。萌生和哥特少女在晚上准时出现，尽管萌生的能力“空虚之圣柜”能够作出防御物理攻击的立方体，但无法抵御少女的音波攻击。直斗重施故技试图从少女的背后抓住她，结果意外将少女的衣服扯下。赤裸着上身的少女瞬间变成一副楚楚可怜的模样并哭着逃走了。

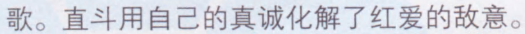
虽然两人阻止了少女的凶行，不过接着就遭到萌生充满敌意的质问。虽然直斗好不容易打消萌生的敌意，不过她对直斗所说的时间回溯和合作建议持保留意见。沙绫在5号下午如常进入沉睡状态，不过身为第四代“图书室魔女”的她早在图书室做好准备。而在6号，爆炸如期发生，萌生也因此确信直斗所言不虚。为了让直斗在新的轮回中更好说服“自己”，萌生将一个暗语告诉给直斗。

第四次的轮回，直斗与之前一样向沙绫写入记忆，之后在学校找到萌生。尽管萌生对直斗的话语依然半信半疑，然而当直斗说出暗语时，萌生露出惊慌失措的表情，并确信直斗所说的话语。在了解了“过去”的事情后，萌生与直斗、沙绫商议下一步行动，决定先了解车站爆炸的原因，将哥特少女放在下个轮回解决。由于情报不足，在爆炸发生当天，萌生和直斗破解车站附近的摄像头进行监测，意图寻找制造爆炸的元凶。尽管看到了犯人犯罪的瞬间，但是同为“反叛者”的犯人的能力与危险性远超出大家的想象，在战力不足的状况下，直斗等人决定等待下个轮回寻找机会。



第五次的轮回，直斗帮沙绫写入记忆，而萌生似乎受到直斗能力的影响，记忆中也残留着部分轮回的记忆，不过为更好了解过去的事情，萌生还是进行记忆的写入。三人研究对付哥特少女的计策，决定让萌生将少女引诱到废墟，直斗和沙绫则埋伏进行偷袭。与之前一样，失去衣服的少女瞬间失去战意，萌生则趁机使用能力将其困于立方体中。由于立方体中的空气有限，萌生打算让少女在这期间好好冷静一下，之后一行人就这样将少女单独留在了废墟。回到家的直斗始终对少女的事情耿耿于怀，最后偷偷地回到废墟中。尽管少女一开始对直斗的话语采取漠视的态度，但后来也慢慢讲诉关于自己——一条红爱的事情——身为一年生的她是直斗的后辈，过去她被自己的父亲抛弃，因此将音乐作为自己的精神支持，并在网上发布自创的歌曲。然而，在她收到短信后，害怕自己不能再创造音乐，自己的存在被世人所遗忘。感到恐惧的红爱失去冷静，盲目地按短信的内容去消灭其他“反叛者”。直斗同情红爱的遭遇但也驳斥她的做法，同时将自己的能力告诉红爱并表示即使所有人忘记了红爱的事情自己也一定会铭记她和她的









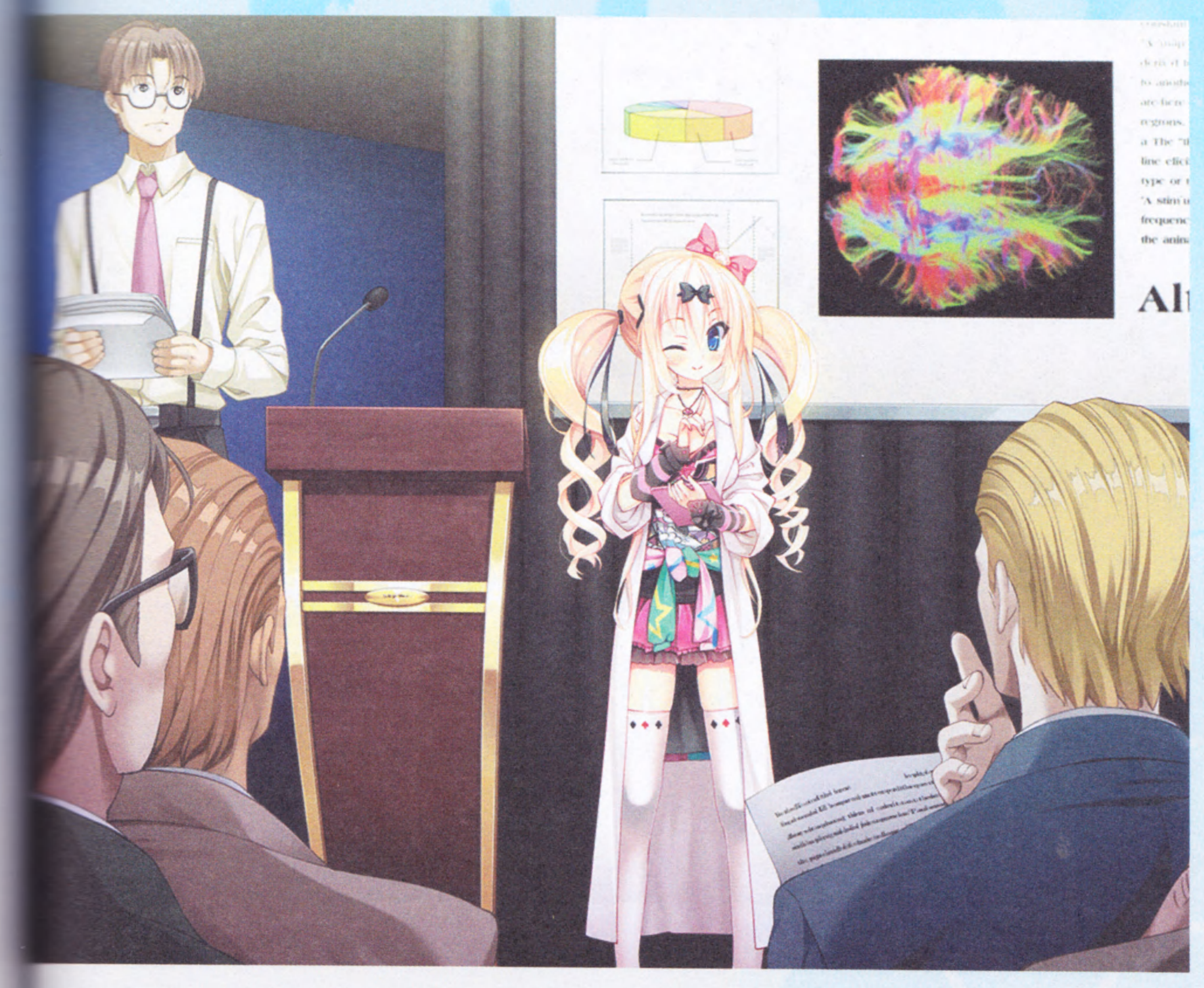
歌。直斗用自己的真诚化解了红爱的敌意。

尽管红爱的敌意被消除，但她暂时还不愿意成为直斗的同伴，而摆在直斗等人面前的还有爆炸事件。7月6号，直斗依照萌生的指示跟踪犯人，然而中途却遇上飒大。担心飒大会再次卷入爆炸的直斗将他带离现场，虽然他挽救了飒大的性命，但也导致跟踪犯人的行动失败，萌生更因此对直斗大发脾气。幸好萌生也留有一手，借用超级计算机查找到犯人的有关资料——宇治野靖弘，28岁的职业佣兵，擅长使用爆炸物，而且与世界各地的不少恐怖活动都有所关联。即使敌人如此危险，但众人决定不能袖手旁观。



第六次的轮回，尽管红爱一开始听到直斗说出关于“反叛者”的词语产生敌意，但被写入记忆后，她态度瞬间软化并自愿成为直斗的同伴。在红爱加入后，直斗一行人商量对靖弘的策略，最终决定由红爱作主攻手，其他人担任辅助。时间来到6号，四人按照计划实施行动。但靖弘的实力远超大家想象，沙绫为保护直斗更是身受重伤，沙绫耗尽最后的生命力用能力将对方转移到别处。即使众人知道进入新的轮回后一切都会恢复原状，但沙绫的逝去依然让大家陷入痛苦，红爱更为自己的无力而感到失落。

第七次的轮回，沙绫知道过去的自己阵亡的事情，并安慰直斗不要自我责备，然而红爱被写入记忆后，依然对之前与靖弘的战斗耿耿于怀。过去红爱因音乐学校入学考试的失败而被身为音乐家的父亲所抛弃，这事让她产生极度自卑的心理，上个轮回的失败让她害怕自己会像以前一样被直斗等人所抛弃。受此影响，红爱哭泣着向直斗表示自己愿意做任何事来换取不被直斗抛弃，甚至愿意奉献出自己的身体。直斗多次劝说红爱不要胡思乱想，红爱反而以



为自己诚意不足而做出更加激进的举动。

感到苦恼的直斗无意中再次来到神社并遇到爱海。直斗在不提及“反叛者”相关内容的前提下向爱海倾诉自己的各种苦恼，并得到爱海的助言。当直斗打算离开时，爱海提示他还有选择逃避的权利，但她的话语反而更加坚定直斗要将一切悲剧终结的决心。面对直斗的决意，爱海欲言又止，最后只是苦笑着目送直斗的离开。直斗虽察觉到爱海隐藏了一些秘密，但也没有追问。

第八次的轮回，红爱在获知上个轮回自己的举动后总算冷静下来，萌生考虑到之前挑战靖弘的失败，向其他人提出另一个方针——潜入背后支配着这座城市的间宫家所属的『间宫综合科学研究所』，萌生更说出自己回到日本的原因——美国NSA怀疑间宫家正在秘密开发量子计算机，身为情报人员的萌生被派遣回来进行情报收集。萌生怀疑一系列的事情跟此可能有关。对于萌生的建议，其余三人表示果然还是不能无视靖弘的凶行。

四人再一次向靖弘发起挑战，并成功将其击败，然而还没等大家享受这份喜悦，直斗的身体被长刀贯穿，他在同伴的悲鸣声中倒下。当他再次醒来时，看到睡在自己旁边的沙绫时感觉到一丝既视感，但无法回想起自己要做的“某事”。醒来的沙绫看着迷惘的直斗，察觉到直斗失去了轮回时的记忆。为了让直斗恢复记忆，沙绫、萌生、红爱分别让直斗读取记忆，最终直斗回想起过去发生的大部分事情。

翌日，一行人在回校路上，未来突然发出尖叫，直斗也因此避开了袭击，而他们面前出现的正是姬神爱海。在久远的轮回中，爱海曾和直斗一起行动，但直斗意外身亡而记忆重置，忘记爱海的事情。当爱海看着直斗忘记自己却与其他人一起奋斗，内心的妒忌感不断膨胀，最终失去理智做出了疯狂的举动——上个轮回杀死直斗的正是爱海。面对爱海操作重力的能力——漆黑之太阳，沙绫、萌生、红爱三人联手也陷入恶战，爱海更将攻击的目标指向未来。千钧一发之间，直斗的脑海中突然出现红爱能力的名字，并使出红爱的能力阻挡了爱海的攻击，此时萌生察觉到直斗的能力还拥有复制其他“反叛者”能力的效果。直斗复制爱海的能力抵消她的攻击，不死心的爱海依然试图对未来发动攻击，但未来却丝毫无损，无法挽救局势的爱海最终选择走上了自灭的道路。

爱海的事情告一段落，但众人对未来存在诸多的疑问。在直斗家，未来慢慢说出自己所知的情报——并非“反叛者”的未来拥有将以自己为对象的“反叛者”异能无效化的能力。不同于直斗死亡后记忆会重置那样，未来一直保有轮回时的全部记忆，这个世界实际上已经轮回了15533次，早期的轮回曾出现大量猎奇杀人事件，“反叛者”也只是在最近100次的轮回中才出现。尽管未来尝试各种方法试图打破轮回，甚至还试过自杀，但始终徒劳无功。听完未来的叙述，大家都陷入沉默，直斗虽然深





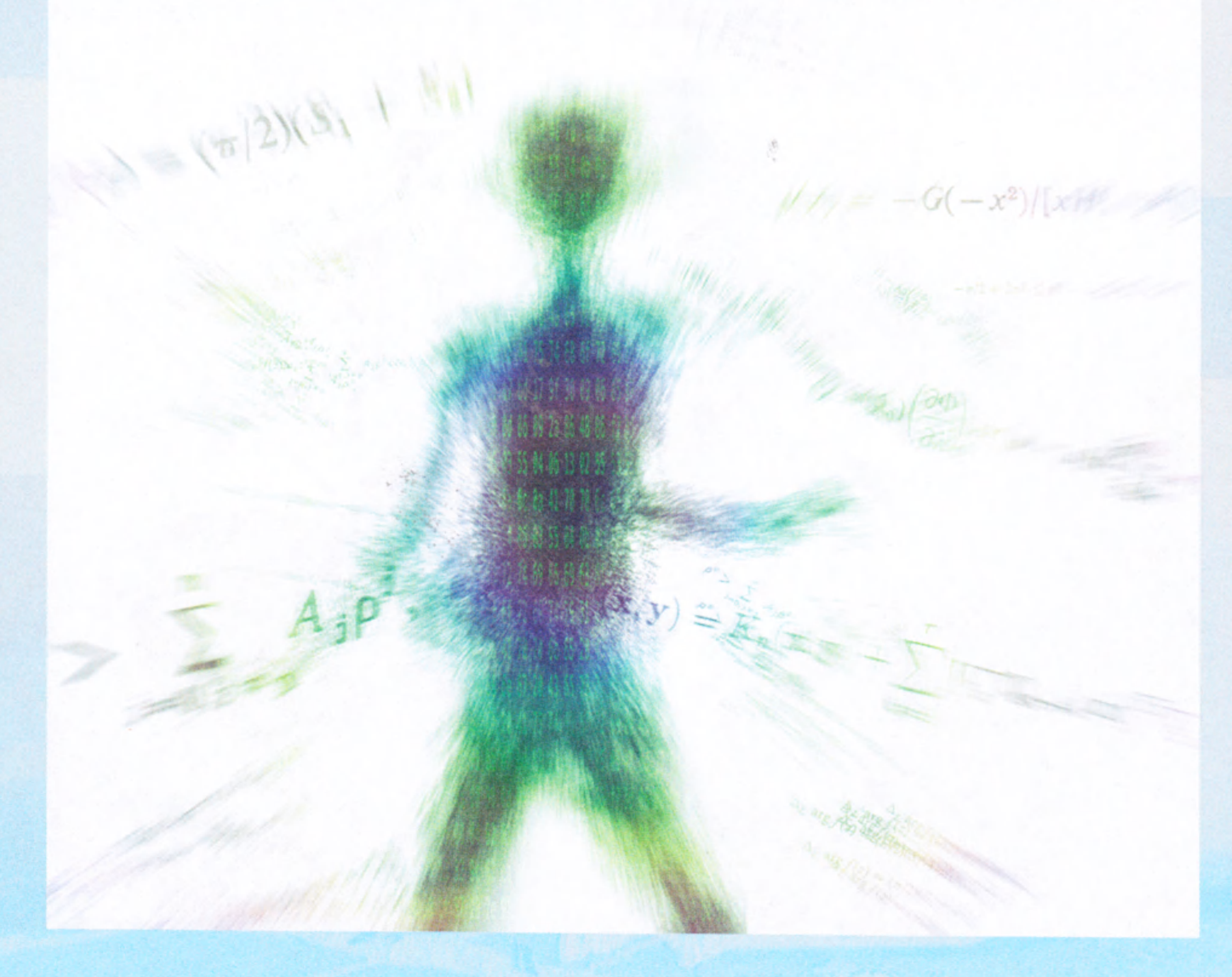
知未来的痛苦，但他责怪未来不与大家商量，受到责备的未来哭着跑出直斗家，当直斗打算追回未来时，却发现未来被一辆黑色高级车拐走。

在获知车辆的目的地是间宫综合科学研究所后，直斗一行人赶到那里，没想到拐走未来的竟是直斗班上的班长——神崎真，而他也正是最后的“反叛者”和幕后元凶。尽管真的能力——“造物主的戒律”拥有转化物体性质的麻烦效果，但最后还是被多次跨越死线的直斗等人所击败。

在直斗的质问下，真道出所有的真相：间宫家的现任家主间宫景虎为实现不老不死的执念而尝试各种方法，其中一个就是制造自己的克隆人，克隆人中唯一存活的只有真。可惜景虎还是没法摆脱死亡，真则隐藏景虎的死讯并取得间宫家的控制权。景虎死前也试图将自己大脑的知识和记忆以数据化的形式获得“永生”，他的其中一个养子，被未来视为“父亲”的间一郎也进行着量子计算机的研究，最终在天见完尔（『11eyes』外传主角天见修的爷爷）和艾纳斯·里杰海特（魔术组织“图勒”成员之一）的协助下制造出量子计算机『Liber_6』。然而结合魔术制造出来的『Liber_6』具有难以预料的力量，以它为中心半径 20km 范围的人的意识被带入虚拟现实，虚拟现实的时间亦变成以三天为一个轮回。在虚拟空间中，真觉醒了自己的能力，也察觉到自己所处的世界并非现实世界，同时他还得知“神人”——虚拟现实管理者的存在。由于“神人”的特殊性，真一开始制造大量杀人事件排除干扰，其后更将一部分人变成“反叛者”，利用他们自相残杀造成的大量伤亡更快达成目的，最终，他在这次的轮回中确定未来就是“神人”，而未来在现实世界中早已病故，现在的她只是『Liber_6』制造出来的人格，而她的“父亲”间一郎也早被真所杀害。



获知真相的未来精神崩溃，将真从虚拟现实中消除。未来精神的不稳定导致虚拟空间逐渐崩坏，未来将直斗以外的其他人送离虚拟现实。此时在未来和直斗面前出现了间一郎为保险起见而留下的影像——过去的未来患有和沙绫一样的疾病，而且曾与直斗和沙绫成为朋友，间一郎在治疗她的同时也对她的数据进行收集，因此未来病逝后，间一郎利用数据让她在虚拟现实“重生”，并对被卷入虚拟现实的相关人员的记忆进行调整。但获知『Liber_6』的危险性后，他将『Liber_6』的大部分权限托付在未来身上，也将一部分的控制权托付给了直斗，若虚拟现实陷入崩溃状态时，两人持有的权限将被激活，可以停止『Liber_6』的运作，只是人类从虚拟现实离开后，在虚拟现实的记忆将被消除。最终，在未来的请求下，直斗停止『Liber_6』并离开虚拟现实……



一个月后，『Liber_6』引发的事件被掩饰为催眠瓦斯造成的事故，忘记一切的直斗回归平静的生活，只是他内心偶尔会出现自己也无法理解的空虚感。时间慢慢流逝，又一年的七夕到来，在城市四处游荡的直斗看到许愿树时，脑海中突然回想起关于未来的事情。恢复记忆的直斗更意外发现自己在现实世界中也能使用“无影的神之右手”，他找到了沙绫和红爱并将两人的记忆恢复，两人同样能在现实世界使用能力。随后，萌生现身并告知众人『Liber_6』的力量已经对现实世界产生干涉，能力者在世界各地不断出现正是其影响之一。如今未来的数据还在『Liber_6』中，萌生通过搜查发现







『Liber_6』依然隐藏在城市中，而且极有可能在间宫真的手上。当他们商量准备夺回『Liber_6』时，市内突然发生异样的巨震。

当众人来到大街上时，却发现未来的身影，真利用『Liber_6』的力量制造出未来的身体加以控制，并在城市中大肆破坏，未来的意识虽然一度回应直斗的呼唤，但其身体很快就被真强行融合成一体。面对真与未来融为一体的巨大敌人，即使觉醒能力的飒大和恢复记忆的爱海成为战力，直斗等人也依然陷入恶战中。千钧一发之际，萌生借用 NSA 的量子电脑『Trinity』入侵『Liber_6』，压制住真的行动。最终，在大家的齐心合力下，真被彻底打倒，但直斗通过自己的能力看到真过去惨痛的经历，他用复制的能力治好真的身体，让他继续活着为自己犯下的罪行而赎罪，而未来的身体也因为『Liber_6』的停止运行而逐渐消散，直斗与未来相约两人终有一天会共度七夕……





在虚拟世界中，未来寂寞地过着每一天。第 15617 次轮回的 7 月 6 日，看着商场里许愿树上不会再增加的许愿签，未来产生一丝感慨的同时却听到了本应不存在的脚步声，脚步声的主人正是直斗。萌生对『Liber_6』的数据进行移植并将影响现实的要素全数清除，最终完成改良型『Liber_7』，而直斗通过特殊设备接入将自己的意识接入到虚拟世界中。在新的虚拟世界中，三天的轮回将不复存在，两人终于实现共度七夕的约定……

2010 年 8 月，lass 在 c78 参展并进行『11eyes Resona Forma』和『Liber_7』的宣传和贩卖新作商品，而购买商品的玩家也在纸袋上看到如下字眼："LASS 5th style Coming 2011"、"CodeName Liber_7"，只是当时的他们还不知道，本作从企划到正式发售，这一等就让他们等待了将近六年半的时间……

2011 年底，Lass 公布第五作『少女神域∽少女天獄 -The Garden of Fifth Zoa-』将于 2012 年发售，第六作的『Liber_7』则预定在 2013 年发售。由于各种原因，本应在 2012 年发售的第五作最终延期到 2013 年 4 月 28 日发售，而且作品本身的各种问题也让该作被玩家戏称为"少女神雷少女天雷"。经历了这次的重创，Lass 将『Liber_7』的企划押后，推出了基本被玩家认为是回血的第六作——『迷える2人とセカイのすべて（迷惘的二人与世界的全部）』及其 FD，该作的总体质量也实属一般。当然，Lass 也偶尔放出一些『Liber_7』的消息来吊玩家的胃口，例如剧本之一的剣技マナ在 2014 年底就表示『Liber_7』正在紧张开发中，并且表示将努力制作出超越『11eyes』的作品。最终，在 2015 年底，姗姗来迟的『Liber_7』的相关信息正式发布。Lass 在宣传上表示本作将是继『3days』、『11eyes』之后的正统续作，更打出了"Lass 十四年集大成之作"的强大口号。在经历两次延期后，该作终于在 2016 年底正式发售了。

关于"Lass 十四年集大成之作"这个宣传口号，单从字面上而言，本作的确继承了不少前几作的特点——本作故事的舞台与『11eyes』一样，而三天一次的轮回来推进剧情则向『3days』的游戏剧情发展致敬，与同伴一起解



决各种问题可以看作对『11eyes』和『迷えるＺ人とセカイのすべて』主角团队设定的借鉴，甚至红爱的某个 bad end 选项设置完全就是『少女神域∽少女天獄 –The Garden of Fifth Zoa–』的妹线 bad end 选项设置的翻版。但本作中的这些要素更近似于简单的拼凑和模仿，只有形式而缺乏灵魂，例如三天轮回一次的设定，在『3days』中，如果玩家找不到新的线索，就只能无法逃脱轮回而不断重复死亡，继而让玩家产生与主角一样深陷轮回的迷宫而找不到出口的绝望感。而在本作中，由于男主能够进行记忆的共享，三天一次的轮回除去时间上的限制外几乎和直线式的剧情发展毫无区别，而且对于主角们陷入轮回而产生的危机感和无助感也没有很好地进行描写，以至于故事后面当未来爆出这个世界已经轮回了上万次的时候，玩家可能除了会感叹一下数字之大就没有其他感情上的波动了。另外本作作为『3days』与『11eyes』的续作，却在本篇中毫无提及系列的关键之一“翠玉碑”的内容，也令不少期待 Lass 填坑的玩家感到失望。

而本作所谓的“超越『11eyes』”的目标，现在看起来更像是一个玩笑。实际上『11eyes』也存在不少毛病，日常剧情的乏味和个人线显得鸡肋是被玩家诟病得最多的两个问题，但瑕不掩瑜，高质量的音乐、紧张热血的战斗场景、人物的互动与成长，以及后期急转直下的剧情发展等地方，最终让『11eyes』成为了 Lass 当仁不让的巅峰之作。反观本作，除去音乐依然保持一定水准外，其他地方都有不同程度的劣化，尤其是战斗场景的缩水更是让玩家大跌眼镜。由于本作在介绍中提到“能力者之间的互相争斗”，各个人物持有不同的异能，再加上官网放出的预览 CG，很容易让玩家误以为战斗场景在故事中会占有相当重的比例，但实际上，本作的战斗场景可谓屈指可数，战斗方面也几乎是清一色的我方集体围攻一个敌人的套路，战斗持续的时间也不长，而且无论是战斗的描写还是演出都给人一种草草了事的感觉，完全没有紧张局面的感觉，因而难以激起玩家的燃点和共鸣。



当然更关键的是，本作的幕后黑手相比起『3days』和『11eyes』实在相形见绌。『11eyes』中，作为不老不死的“魔女”，莉洁罗提无论在背景设定还是战斗力方面都有着足够作为幕后黑手的资格，尤其是在『11eyes』的 FD 中仅凭她单独一人就将前来讨伐她的精锐们完全玩弄于股掌之上，实力方面无可置疑。而在本作中，作为幕后黑手的间宫真本身设定上就已经输一大截，而且在故事中几乎毫无存在感，玩家在知道他是幕后黑手时，第一反应几乎都是“原来故事中还有这个人的存在？”，存在感之低加上毫无剧情铺垫给人的感觉就是剧本硬生生地在故事中随便找个人做幕后黑手。

另外在角色的成长和互动方面，本作与『3days』、『11eyes』两作相比也黯然失色。『3days』的高梨亮和『11eyes』的皐月驱这两位主角在故事最开始的时候都是弱小无力的存在，甚至还做出不少拖后腿的事情，但在经历了各种的磨难后都得以成长，最终将幕后黑手

击败。而在本作中，身为男主角的石动直斗虽然也有所成长，但由于剧情的铺垫和描写都相对不足，导致成长上的转变都显得生硬，比如红爱 bad end 中主角的突然豹变就显得莫名其妙，其他角色在描写上同样存在这个毛病，尽管角色的行动大体上符合人物性格的设定，但描写的不足导致角色的很多行动都让玩家一时难以跟上角色的思考回路。而在角色互动方面，『11eyes』的名句之一“友と、明日のために（为了朋友和明天）”就已经揭示作品中角色之间的互动在故事中占有一定份量，而且自带的 Cross Vision（视角交错系统）也可以切换到别的角色的视点上，通过不同角色的视点获得他们对同一事件的不同看法，然而在本作中，由于主角的能力，整个故事几乎都是由直斗主动牵线，直斗在第九个轮回中失去记忆一事本可以从来增进其他角色之间的互动，结果最后仅以直斗读取他人的记忆而恢复自身记忆而草草收尾，而爱海的过去及对直斗的感情本来也可以作进一步的展开，结果不知道是否是为了以后出 FD



做准备还是剧本本身就没这个打算，结果一个值得深入发掘的人物就这样遭到浪费。

虽然上面对本作的很多地方进行批评，但毕竟对不少玩家来说，本作也算得上期待多年的作品，结果出来的成品与预料中有差距而发牢骚还是可以理解的，而且本作也有一定的亮点。由于 Lass 除了处女作和第三作是普通恋爱游戏外，其余的作品都涉及了魔法、异能、传奇等幻想要素，因此当玩家看到“异能”、“轮回”等的字眼时，以及后面萌生提到量子计算机之类的内容时，也会先入为主认为本作的真相更多还是以非自然要素为主，结果故事后期就突然走进科学，告诉玩家这一切都是量子计算机造成的，这个真相爆出来的时候还是挺有冲击性的。当然 TE 的舞台突然转到现实世界并变成能力者大战时，不少玩家就吐槽剧本又主动放弃科学放弃治疗了（笑）

另外本作也串联了 Lass 前几作的不少地方，很多地方如果玩家打过前几作想必也会会心一笑，最典型的就是游戏自带的辞典，比如在 Lass 每作都出现“广原一族”的成员，辞典中将他们的简要介绍和参与的作品都列明，而作为 Lass 世界观中的神秘魔术组织“图勒”，辞典中也首次披露了之前作品中没有详细提及的成员之一——“暴食”艾纳斯·里本海特（Aenus Lavenhei）的相关信息。另外在关于“草壁”的相关信息中，官方更点明本作的时间线延续的是『11eyes』的美玲线结局（由于『11eyes』涉及平行世界，因此驱入赘草壁家只能视为平行世界结局之一而非官方钦点的真结局）。由于辞典中的丰富内容，因此也有玩家笑称本作完全是“买辞典送游戏”。

与『11eyes』一样，本作的原画工作也采用多名画师合作，不过画风的统合性显然不如『11eyes』做得好，尤其是担任男性角色原画的醉花的画风和上色与女性角色一起出现时总显得格格不入。女性角色方面，よう太和森山しじみ都是 Lass 的后期作品中担任原画工作的主力成员，前者早年还参与了『11eyes』的外传『虚空镜界』部分角色的原画工作，现在的工作重心则偏重于轻小说的插画绘制，而后者则是 Lass 现在的专属画师，她在接受杂志访谈时就提到当年自己对 BL 类和美少女类的绘画工作都很有兴趣，一直苦恼未来的工作方向应该选择哪个，最后认为参加美少女游戏的工作就能实现自己“给可爱的女孩画可爱的衣服”的愿望，因此义无反顾地加入美少女游戏业界，而她在



『少女神域∽少女天獄』时还只是担任配角的原画工作，到了『迷える2人とセカイのすべて』则已经能独当一面成为主原画之一了。而第三位原画河井まりあ则主要以插画工作为主，本作是她第二次参与商业游戏的原画工作，可惜本作中有立绘的角色屈指可数，导致有点浪费原画阵容。另外比较让人吐槽的是，由于本作和『11eyes』的故事舞台都在同一个地方，因此本作中的不少背景图都是直接把『11eyes』的背景图拉大处理，导致本作使用高分辨率画质的时候会出现部分背景模糊化的现象，当然这已经不是 Lass 第一次“偷懒”了，Lass 分社的几个游戏的一些背景图就是照搬之前作品的背景图，虽然自社的东西拿来用情理上也无可厚非，但随便处理一下就拿出来用不免让人觉得官方缺乏诚意。

而在音乐方面，本作与『11eyes』一样起用坂本昌一郎担任 BGM 的制作，毕竟当年『11eyes』可是获得了 2008 年美少女游戏赏的 BGM 银奖。事实上 Lass 的作品音乐还是有质量保证的，只是距离巅峰的『11eyes』还是有点距离。当然，有质量保证不代表就没有偷懒，本作中有近 1/3 的 BGM 都是照搬 Lass 以往作品的音乐，而且借用的都是比较一般的曲目，有玩家就吐槽“既然都借来用了好歹用更加经典的曲目啊！”另外部分 BGM 混入人声，至于产生的效果就见仁见智了，毕竟不是所有的玩家都喜欢这类型的 BGM。其实本作的音乐总体质量还是不错的，根本问题还是在于本作故事在感情和战斗描写上都不给力，导致用来渲染气氛的音乐没法完全发挥功效。当年『11eyes』的音乐被玩家赞扬的原因不仅是因为音乐素质上乘，更重要的是音乐与剧情的配合产生激烈的化学反应，营造出来的氛围能够让玩家感同身受。

平心而论，本作总体质量还是差强人意的，但既然 Lass 将本作定义为『3days』与『11eyes』的正统续作，同时还打出“超越『11eyes』”、“Lass 十四年集大成之作”等宣传口号，玩家对其以苛刻的眼光来看待也无可厚非，而本作的总体质量显然难以迎合大部分粉丝们的期待。事实上，笔者在打完本作后，就非常想吐槽 Lass 连续跳票两次了结果本作还是存在不少赶工痕迹。曾经制作出『11eyes』的 Lass 社，到底为什么会沦落到如今的地步呢？这就要让我们回顾 Lass 社在 2011 年之后经历的各种风波了……



逐渐沉沦的幻想领域

——Lass 社后期作品回顾

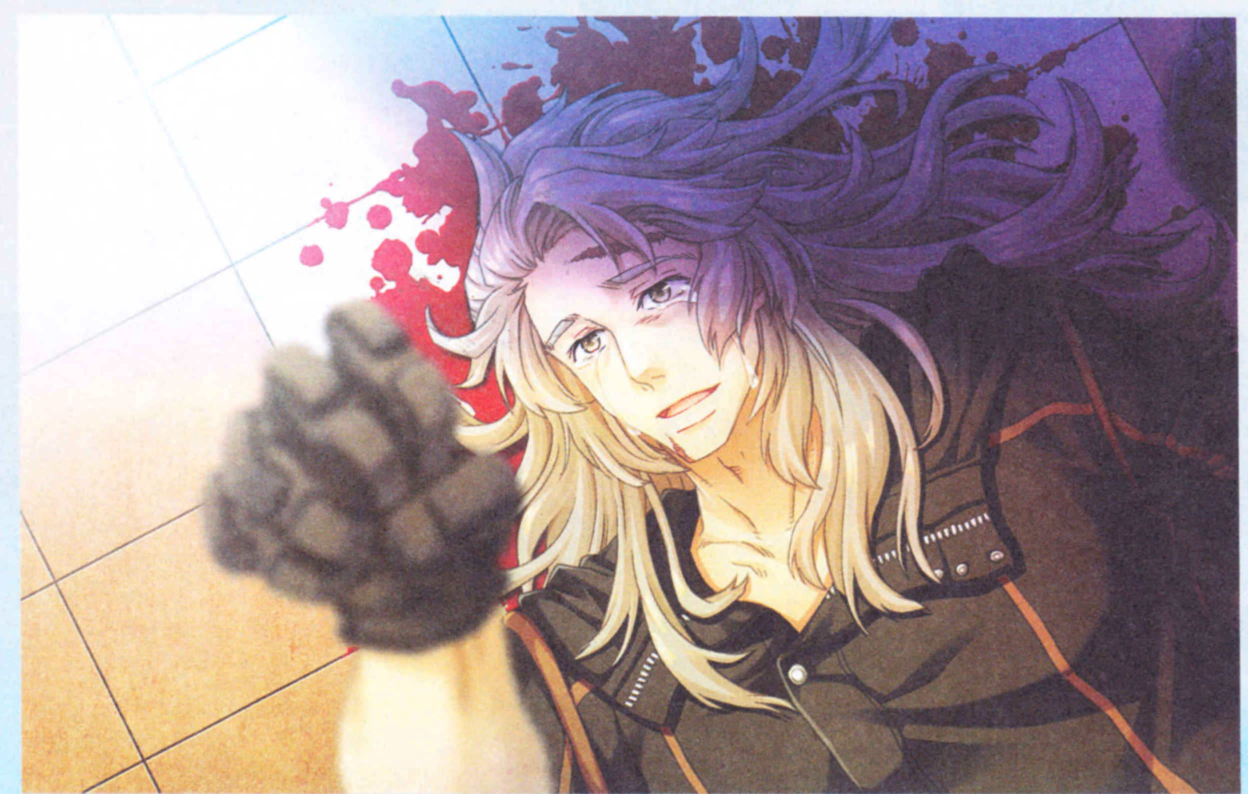
对于 Lass 社，相信不少玩家也不会陌生，毕竟作为该社巅峰作的『11eyes』至今在玩家中还存在不少的人气，本杂志也曾在 2010 年 7 月号中对 Lass 的概况和作品进行过介绍，而当时的 Lass 就在进行『Liber_7』的策划。正如前文所言，『Liber_7』从企划到正式发售这一等就让玩家等了六年多的时间，在这六年中，Lass 社可谓遭到不少的风波……



在『11eyes』的 FD『11eyes -Resona Forma-』发售后，Lass 社的人员就开始出现变动。2011 年 4 月底，担任 FD 原画之一的羽鳥ぴよこ就宣布正式从 Lass 社“毕业”。羽鳥ぴよこ在『11eyes』开发后期以见习生的身份进入 Lass 社，而『11eyes』到 FD 的发售时间相隔将近三年，在这三年里 Lass 社也只是联同 5PB 将『11eyes』移植到其他平台上并制作外传『虚空镜界』，以及进行 FD 的开发，可以说，在此期间 Lass 完全是吃着『11eyes』的老本。而独立后的羽鳥ぴよこ参与了不少商业美少女游戏的原画工作，显然要比在 Lass 的时期要好上不少。



当然，羽鳥ぴよこ在离开 Lass 的时候还没有什么知名度，因此其“毕业”并没有引起过多反响，真正引发动荡的是同年 8 月底萩原音泉的离职。作为 Lass 创始者之一兼主力原画，萩原音泉为 Lass 做出的贡献可谓功不可没，在他离开前他都是 Lass 作品的主原画成员之一，『11eyes』的人气角色之一的百野栞正是出自其笔下，因此当他的离职声明发表后，部分玩家以“百野栞已逝”来发出感叹。更让大家议论纷纷的是，萩原音泉的离职声明过于简短，也没有提及自己离职的原因，而作为 Lass 创始人之一兼公司法人代表的剣技マナ虽然也发文表示对萩原音泉的离开感到相当大的遗憾，但对于其离职理由也只是模糊地解释是“个人原因”。由于当事人双方都不愿意谈及这个问题，也就不由得让大家猜测双方是否发生不愉快的事件而分道扬镳。



不管如何，萩原音泉的离职已成定局，而萩原音泉的原画可以说是Lass 曾经的象征之一，因此更多玩家开始担心Lass 接下来将何去何从。而为了打消大家的忧虑，剣技マナ在发文表示对萩原音泉的离开感到遗憾的同时，也提到近期将有新的战力加入到 Lass，新生的 Lass 将继续努力开发出让大家喜欢的作品，并希望粉丝们一如既往继续支持 Lass 社。然而，进入新时期的 Lass 却没法达到当年的巅峰，反而逐渐陷入泥潭中……

『少女神域∽少女天獄 -The Garden of Fifth Zoa-』

2011 年 12 月初，Lass 官方放出了第五作的一张剪影宣传图，而当时 Lass 社编剧之一的狮子雾麓在 Lass 官方揭示板（现在已经关闭）中写了一个『11eyes』外传『虚空镜界』的续篇——『11eyes CrossLights』的设想文，虽然他在文章最后表明这只是自己的妄想，不过由于第五作宣传图的出现，再加上设想文的出现，导致不少玩家以为这是官方放出的提示，



手 marina 充满忧伤和悲壮的歌声中，向听者诉说着故事因命运而起的悲恋。

相对于不少中庸的作品来说，本作无论是画面还是音乐以及其他方面都在一般水准之上，然而这些素材最终料理出来的成品为何却变成一团糟呢？归根到底就是在于本作的内核——剧本出现太多的问题。首先，游戏在很多设定上都语焉不详，玩家知道的情报太少，导致很多玩家在打通本作后几乎都是一脸懵懂，完全无法理解故事想表达什么。虽然有少数玩家对游戏提及的东西进行考究，试图将剧本表达不清的东西还原出来并推翻大众对本作的评价，但与『remember11』这样的作品不同，至少后者将所有的设定和情报都摆在读者的面前，只是因为理念过于超前而导致很多玩家没法理解，然而本作的很多设定本应该都跟读者说清楚，或者起码采用辞典的方式供读者查询，但本作都没有下这些功夫，最终导致读者对故事中人物行动的缘由难以理解，而这个问题也影响到第二个问题——故事的收尾。本作在宣传的时候就提出“故事不一定以幸福的结局告终”，而游戏从各方面营造出来的气氛也预示着故事的结局很大程度是以悲剧结束，但作品采用悲剧的结局绝不是引起玩家反感的原因，不少经典的作品的结局虽然也以悲剧来收尾，但只要写得合情合理，甚至会比起美好的结局更让人印象深刻和引起共鸣，玩家真正反感的是悲剧的结尾“意义不明”或者说“毫无意义”。由于不少玩家在打通本作后连故事想表达的内容都难以弄懂，对于莫名其妙的收尾就更加无法理解，自然只能得出“烂尾”、“糊弄玩家”等差评。更讽刺的是，与本作大部分毫无说明的设定相比，本作对故事的舞台——佳城市的环境风俗

猜测第五作很有可能就是『11eyes』的续篇。当 Lass 正式公布了第五作『少女神域∽少女天獄 -The Garden of Fifth Zoa-』的相关信息后，玩家的猜测也就不攻而破。

在 2011 年底的 C81 上，Lass 免费派发了该作的宣传册，并宣称作品将定于 2012 年发售，在经历一次的延期后，本作最终于 2013 年 4 月 25 日正式发售。故事讲述男主角稜祁恂受养母的请求而回到故乡佳城市，当地正密锣紧鼓筹备着一年一度的祭典——星鸿祭，而他的妹妹和三名青梅竹马则担任祭典中进行神乐舞的巫女。随着祭典的临近，异常的事情陆续在他和身边的人附近发生……

当年本杂志在 Lass 的介绍文中就对 Lass 的第五作表示期待——“希望能够给玩家带来与前几作不一样的感觉和惊喜”，没想到这一语成谶，本作的确带来“与前几作不一样的感觉和惊喜”——从反面的意义上说的话。正所谓期望越大失望越大，从玩家对本作起的外号“少女神雷少女天雷”就可以看出本作到底给玩家带来了多大的伤害。作为 Lass 社中遭受玩家口株笔伐最凶残的本作，到底是哪里出现了问题呢？

在画面上，虽然萩原音泉的离职的确造成了 Lass 画师战力的缺失，本作原画之一的早川ハルイ也是首次担任主原画的工作，因此本作中部分的 CG 的确出现了崩坏的现象，但总体而言本作的画面质量依然值得一赞，无论是 CG 还是背景图都非常符合故事的传奇色彩。而在音乐方面，本作依然找来了坂本昌一郎担任 BGM 的制作，他为本作缔造的音乐中，除去几首给人的感觉是比较明快外，大部分的曲目都是充满着压抑和凄凉，这也符合故事所要营造出来的苍凉感，而 op 和 ed 也同样如此，在歌



等却进行了详尽的介绍，导致不少玩家吐槽本作简直是“佳城市旅游观光指南”。

坦白说，将本作的所有失败归咎于剧本也是片面的，本作真正失败的原因更多还是Lass的开发工期管理不善导致作品赶工。Lass在2011年底公布此作，但直到12年8月才公布发售日期，之后本作的更新信息更如同石沉大海，最终玩家等来的新信息竟是延期发售通知。即便如此，本作的大量情报居然直到发售前2个月才陆续公布，如此一来就不由得让人怀疑游戏的开发工期是否出现问题，最终，Lass没有选择再度延期而且如期发售，而赶工出来的成品质量有目共睹。后来Lass在C83发售FANBOOK对本作的设定和众多疑问进行解释，但为时已晚，如果当年的Lass好好打造本作，今天这作的评价又是否能上去呢？可惜这猜测只是马后炮了。

2013年5月，东京大学大学院信息学环教育部自治会举办的五月祭活动中，邀请了Lass和MAGES的相关人员参加讲座，当时参与讲座的剣技マナ和LEGIOん就自嘲Lass社是“负犬组”，而剣技マナ在讲座中提到一个美少女游戏制作的成本需要多少资金，回本需卖多少套作品，他更坦言Lass社最近的作品都是赤字状态，公司还欠着不少外债。姑且不论剣技マナ提到的外债和赤字是否属实，至少『少女神域∽少女天獄』的失败已经是铁板般的事实，而本作的失败也间接导致本作主原画之一的早川ハルイ的离职，这已经是从Lass离开的第三位画师了。



『迷える2人とセカイのすべて』

在2013年12月，Lass公布了第六作——『迷える2人とセカイのすべて』的相关信息，而原定作为第六作的『Liber_7』则继续下落不明。这次Lass吸取了上作的教训，从官网正式公开后，基本每周都会更新游戏的相关信息，可惜在开发档期的管理上似乎还是老样子，在连续跳票两次的状况下，最终在2014年10月31号正式发售。

本作的原画由よう太和森山しじみ担任，画面方面依然保持一贯的水准，而且相比起前作显得比较阴暗的色调，本作在画面的色彩上要明快地多，不过过于花俏的上色也造成一些玩家的不适应。而音乐方面则找来了RightTracks的秋月须清，他曾经为不少动画和游戏进行主题曲的编曲和BGM制作，本作中他制作的音乐也受到大部分玩家的好评。

剧本方面，本作由名不见经传的下北沢ダイスケ撰写。对于这位剧本家，有一个很有意





思的猜测，认为下北沢ダイスケ是るーすぼーい的马甲（代表作：『車輪の国、向日葵の少女（车轮之国、向日葵的少女）』、『G線上の魔王（G弦上的魔王）』，理由是游戏『真剣で私に恋しなさい！（认真和我谈恋爱）』有个角色叫下北沢，而官方广播中提到他的声优正是るーすぼーい，不过这种解释感觉有点牵强，而且说到底也只是玩家的猜测。

相对于前作让人摸不着头脑的剧情，本作倒是正正经经地向玩家讲故事了，只是本作在讲故事的水平上也比较一般。故事讲述主角矢神一马为了帮助自己的“女儿”——菲，与同伴一起解开关于学校流传的七大不可思议的真相。官方在宣传时就提到本作会像『11eyes』一样在剧情中重视与同伴的合作和讴歌青春的学园生活，故事的前半段也的确按照这个宣传来展开，虽然不少地方给读者的感觉是写得比较随性，不过某程度上也符合这种吵吵闹闹的校园生活，而且故事的发展还是比较紧凑的，但故事的后半段与前期的剧情风格发生割裂，给人有一种画风突变而产生别扭感。另外，剧本在很多地方都很想制造煽情的效果，无奈由于描写的不给力导致无法达到预想的效果，尤其是粗糙的战斗和感情描写始终让读者难以代入。

不过本作相对于Lass的大部分作品，有个地方还是值得可取的，就是个人线总算没有随





结语 EPILOGUE

六年的时间能改变很多东西，对于更迭交替快速的美少女游戏业界更是如此。作为已经有十四年年历史的Lass来说，从当年的巅峰沦落到今天的这种地步可以说也是咎由自取，但笔者还是希望Lass能够吸取教训，实现“开发出让大家喜欢的作品”的承诺，同时也好好努力把大坑给填上（笑）。▲

便打发玩家。无论是『11eyes』、『少女神域∽少女天獄』还是最新的『Liber_7』，除去作为真结局的线路外，个人线剧情的发展几乎如出一辙，基本就是把人名和某些地方换一下，一些玩家戏称个人线根本就是“复制黏贴”，而本作中的个人线虽然总体发展一致，但线路中涉及到的事件和解决方式都截然不同，不过这也造成个人线中有关精灵世界的设定各不相同，真结局中没法将之统合在一起的问题，不过总的来说还是利大于弊。

可以说本作的质量在整体上还是比较中规中矩的，然而受到上一作的风评影响，本作在销量上也不尽人意（根据TECHGIAN杂志的统计销量排行榜中，『少女神域∽少女天獄』在2013年排行第57位，本作在2014年排行第51位，均未能超万份），这样的销量显然不能让Lass社满意，因此Lass打着顺应读者人气投票的意向，推出了人气投票角色第1、2位的水乃宮奈奈和冴木桃华的后日谈迷你FD，更打出“不可描述的情节与本篇相比高达300%”这种让人哭笑不得的宣传语。另外本篇中不少玩家都是冲着宣传中“女儿”菲的幼女状态而对本篇产生兴趣，结果在故事的前期菲就长大为少女状态，一众玩家痛心疾首高呼“宣传诈骗！”、“把幼女给我们还来！”（笑）。因此为了弥补玩家们的怨念，FD中还特地加入了菲幼女状态的短篇故事。

在2015年，Lass为了细化产品线，开设了LassPixy和Lass Lunatic这两个姐妹社品牌，可惜推出的游戏总体评价也实属一般。而企划六年多的『Liber_7』虽然从质量上来说比前两作要好，但距离玩家的期望值依然存在距离，更重要的是，Lass从『3days』挖下的大坑至今仍没填完，也不知道Lass有生之年能否将这个深坑给填上了……





我老婆说玩游戏就是要赢
守望先锋D.VA紧身衣主题同人志
全彩48P A4本
画师 Lu” Pixiv ID=3968542
出品社团微博 @En-So
TB扫码订购



景·遺失されず幻想郷
fsproject社团东方Project同人本
A4全彩，4P封面，全本88P超大容量
副本东方3D画册+教程
并附赠3D红蓝眼镜和精美贴纸
二次元狂热官方旗舰店亦有寄卖
打开淘宝APP
扫描购买


雷電
Trick
The fanbook of akatsuki class III
集合国内外画师共同打造的第六驱逐队漫画合同本！
属于驱逐舰提督的盛宴《雷电TRICK》2017年3月发售！
第六駆逐隊
漫畫合同本
参与画师
KAZE
嘎呜
TOMATO
猫柚柚
九折
makoto
冬人
ChildWolf
木碳碳
板车C
DM
ささちん
大受好评的TRICK系列前两册
《晓TRICK》《响TRICK》
目前也在贩售中！
《響TRICK》
刊名《響TRICK》
規格：B5黑白 120頁
套裝：《響TRICK》
A4文件夾2款
《第六社會》
65RMB/冊


《晓TRICK》
雷电TRICK预售地址
星光現象
Asterism
The fanbook of akatsuki class
illustrator @KAZE

二次元狂热

100期

特别版即将上市！

精装外封包装
极具收藏价值
10年回顾 展望未来
100期纪念大特辑



SAMPLE

注：“《二次元狂热》总第100期”将正常出版，与“《二次元狂热》100期特别版”并无任何重复内容，请放心购买。

当年在创刊号上，我详细解释了何为“二次元”，生怕有人不理解这个来自日本的词代表的涵义；而100期的当下，“二次元”一词已无需再作说明，市场上炙手可热的是二次元的概念，一片欣欣向荣。100期对所有人而言都不是一件轻松的事情，“不忘初心”，希望这句话可以传达到所有人心中，也包括正在看这段文字的你——

这是最坏的时代，但这也是最好的时代。

——JEDI

二次元狂热
TWO DIMENSIONS MANIA
99

微博：http://e.weibo.com/2dmania
信箱：2dmacg@sina.com

封底故事
『命轮所向』







光盘
定价 25
非卖品